

#6

SC 01049 US00

PA 291- US00

日本国特許庁

(3)

JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出願年月日

Date of Application:

2001年 7月23日

出願番号

Application Number:

特願2001-221948

出願人

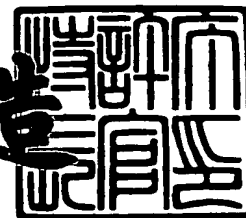
Applicant(s):

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

2001年 8月31日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2001-3077111

【書類名】 特許願

【整理番号】 SCEI01067

【提出日】 平成13年 7月23日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 9/22

【発明の名称】 通信システム、コンピュータプログラム実行装置、記録媒体、コンピュータプログラム、番組情報供給方法及び番組情報編集方法

【請求項の数】 20

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

【氏名】 高塚 進

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

【氏名】 宮木 暁

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

【氏名】 松本 信吾

【特許出願人】

【識別番号】 395015319

【氏名又は名称】 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

【代理人】

【識別番号】 100077665

【弁理士】

【氏名又は名称】 千葉 剛宏

【選任した代理人】

【識別番号】 100096518

【弁理士】

【氏名又は名称】 土屋 洋

【先の出願に基づく優先権主張】

【出願番号】 特願2000-232910

【出願日】 平成12年 8月 1日

【先の出願に基づく優先権主張】

【出願番号】 特願2001- 16219

【出願日】 平成13年 1月24日

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 001834

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9908317

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】

通信システム、コンピュータプログラム実行装置、記録媒体、コンピュータプログラム、番組情報供給方法及び番組情報編集方法

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ネットワークに接続されたサーバと、

前記サーバと前記ネットワークを通じてアクセスが可能とされ、少なくとも表示装置が接続されたコンピュータプログラム実行装置とを具備し、

前記コンピュータプログラム実行装置は、前記サーバに対してアクセスを行って、少なくとも一連の番組を構成するための情報を受け取る第 1 のアクセス処理と、使用者の投稿情報を送出手のための第 2 のアクセス処理とを行う番組処理手段を有することを特徴とする通信システム。

【請求項 2】

請求項 1 記載の通信システムにおいて、

前記番組処理手段は、

前記第 1 のアクセス処理が終了した段階と、前記第 2 のアクセス処理が終了した段階でサーバとの接続を中断することを特徴とする通信システム。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 記載の通信システムにおいて、

前記一連の番組は、2 種類以上の時間幅を有する複数のシーケンスにて構成されていることを特徴とする通信システム。

【請求項 4】

請求項 1 ～ 3 のいずれか 1 項に記載の通信システムにおいて、

前記一連の番組を構成する情報は、

少なくとも前記一連の番組を構成する複数のシーケンスに登場するキャラクターの動作データを示す指示情報と、前記複数のシーケンスの順番、並びに各使用者からの投稿情報であることを特徴とする通信システム。

【請求項 5】

請求項 1 ～ 4 のいずれか 1 項に記載の通信システムにおいて、

前記番組処理手段は、

前記第 1 のアクセス処理による前記サーバからの情報に基づいて前記一連の番組を作成する番組作成手段と、

前記番組作成手段にて作成された番組を表示装置に表示させる番組表示手段とを有することを特徴とする通信システム。

【請求項 6】

請求項 5 記載の通信システムにおいて、

前記番組表示手段は、前記第 1 のアクセス処理の間にオープニング画像を表示し、少なくとも前記第 1 のアクセス処理が終了した段階で、前記一連の番組の表示を行うことを特徴とする通信システム。

【請求項 7】

サーバから各使用者側のコンピュータプログラム実行システムに番組情報ファイルを送信し、該番組情報ファイルに登録された情報と前記コンピュータプログラム実行システムに保持された情報とによって構成される番組を、前記コンピュータプログラム実行システムのモニタに出力することを特徴とする通信システム。

【請求項 8】

請求項 7 記載の通信システムにおいて、

前記番組情報ファイルに登録された情報は、少なくとも番組を構成する複数のシーケンスに関する情報と、各シーケンスにおいて発表すべき投稿文であり、

前記コンピュータプログラム実行システムに保持された情報は、少なくとも前記複数のシーケンスに登場するキャラクタの会話出力を含む動作データであることを特徴とする通信システム。

【請求項 9】

サーバとネットワークを通じてアクセスが可能とされ、少なくとも表示装置が接続可能とされたコンピュータプログラム実行装置において、

前記サーバに対してアクセスを行って、少なくとも一連の番組を構成するための情報を受け取る第 1 のアクセス処理と、使用者の投稿情報を送出するための第

2 のアクセス処理とを行う番組処理手段を有することを特徴とするコンピュータプログラム実行装置。

【請求項 1 0】

サーバとネットワークを通じてアクセスが可能とされたエンタテインメント装置において使用されるコンピュータプログラムやデータが記録された記録媒体であって、

前記コンピュータプログラムは、前記サーバに対してアクセスを行って、少なくとも一連の番組を構成するための情報を受け取る第 1 のアクセス処理と、使用者の投稿情報を送出手の第 2 のアクセス処理とを行う番組処理ステップを有することを特徴とする記録媒体。

【請求項 1 1】

請求項 1 0 記載の記録媒体において、

前記番組処理ステップは、

前記第 1 のアクセス処理が終了した段階と、前記第 2 のアクセス処理が終了した段階でサーバとの接続を中断することを特徴とする記録媒体。

【請求項 1 2】

請求項 1 0 又は 1 1 記載の記録媒体において、

前記一連の番組は、2 種類以上の時間幅を有する複数のシーケンスにて構成されていることを特徴とする記録媒体。

【請求項 1 3】

請求項 1 0 ～ 1 2 のいずれか 1 項に記載の記録媒体において、

前記一連の番組を構成する情報は、

少なくとも前記一連の番組を構成する複数のシーケンスに登場するキャラクターの動作データを示す指示情報と、前記複数のシーケンスの順番、並びに各使用者からの投稿情報であることを特徴とする記録媒体。

【請求項 1 4】

請求項 1 0 ～ 1 3 のいずれか 1 項に記載の記録媒体において、

前記番組処理ステップは、

前記第 1 のアクセス処理による前記サーバからの情報に基づいて前記一連の番

組を作成する番組作成ステップと、

前記番組作成ステップにて作成された番組を表示装置に表示させる番組表示ステップとを有することを特徴とする記録媒体。

【請求項 15】

請求項 14 記載の記録媒体において、

前記番組表示ステップは、前記第 1 のアクセス処理の間にオープニング画像を表示し、少なくとも前記第 1 のアクセス処理が終了した段階で、前記一連の番組の表示を行うことを特徴とする記録媒体。

【請求項 16】

サーバとネットワークを通じてアクセスが可能とされたコンピュータプログラム実行装置において使用され、コンピュータで読み取り、実行可能なコンピュータプログラムにおいて、

前記サーバに対してアクセスを行って、少なくとも一連の番組を構成するための情報を受け取る第 1 のアクセス処理と、使用者の投稿情報を送出するための第 2 のアクセス処理とを行う番組処理ステップを有することを特徴とするコンピュータプログラム。

【請求項 17】

サーバから各使用者側のコンピュータプログラム実行システムに番組情報ファイルを送信し、該番組情報ファイルに登録された情報と前記コンピュータプログラム実行システムに保持された情報とによって構成される番組を供給するにあたって、

各使用者に設置されたコンピュータプログラム実行システムにおけるモニタに表示すべき複数のキャラクタのオブジェクトデータを作成する処理と、

前記複数のシーケンスに登場する前記複数のキャラクタのシーケンス毎の動作データを作成する処理と、

作成された前記複数のキャラクタのオブジェクトデータとシーケンス毎の動作データを各使用者に配布される記録媒体に記録する処理とを有することを特徴とする番組情報供給方法。

【請求項 18】

請求項 1 7 記載の番組情報供給方法において、

更に、前記番組を構成する複数のシーケンスに表示すべき複数の背景画像を作成する処理と、

作成された複数の背景画像のうち、選択された背景画像を前記記録媒体に記録する処理とを有することを特徴とする番組情報供給方法。

【請求項 1 9】

サーバから各使用者側のコンピュータプログラム実行システムに番組情報ファイルを送信し、該番組情報ファイルに登録された情報と前記コンピュータプログラム実行システムに保持された情報とによって構成される番組を編集するにあたって、

前記番組を構成する複数のシーケンスの組合せを決定し、その組合せに係る各シーケンスの情報を番組情報ファイルに登録する処理と、

各使用者から送られてくる投稿文を選別し、各シーケンスに発表すべき投稿文を抽出する処理と、

抽出された投稿文を、前記番組情報ファイルに登録された複数のシーケンスの情報のうち、それぞれ対応するシーケンスの情報に登録する処理とを有することを特徴とする番組情報編集方法。

【請求項 2 0】

請求項 1 9 記載の番組情報編集方法において、

抽出された投稿文を、前記番組情報ファイルに登録された複数のシーケンスの情報のうち、それぞれ対応するシーケンスの情報に登録する際に、前記投稿文から判断され得る感情をフラグ情報として合わせて登録することを特徴とする番組情報編集方法。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ネットワークを通じて情報のやりとりを行う通信システムと、該通信システムにおける使用者側で使用されるコンピュータプログラム実行装置と、前記通信システムで使用されるコンピュータプログラムやデータが記録された記

録媒体と、前記通信システムを実現するためのコンピュータプログラム自体と、通信システムを通じて各使用者に送信する番組情報の供給方法と編集方法に関する。

【0002】

【従来の技術】

ビデオゲーム機を含むエンタテインメント装置のような情報機器（エンタテインメントシステム）として、例えばCD-ROM等の記録媒体に格納されたゲーム内容をテレビジョン受像機の画面上に表示させながら、操作装置で操作してゲームを進行させるものがある。

【0003】

このエンタテインメントシステムにおけるエンタテインメント装置と操作装置との間は、通常、シリアルインターフェースで接続され、エンタテインメント装置からクロックが送られると、そのクロックに同期して操作装置から使用者（ユーザ：例えば、ゲームプレイヤ等）の操作に対応したキースイッチ情報等を送るようになっている。

【0004】

また、最近では、操作装置内に外部（例えばエンタテインメント装置）からの要求によって使用者に振動を与える振動発生手段を設けるようにして、例えばゲームの進行中において、使用者の操作に応答するように種々の振動を使用者に与えるようにしたシステムが開発され、実用化に至っている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

ところで、ネットワーク（インターネット）の普及により、ユーザは、サーバから配信された情報をコンピュータを通じて簡単に取り出すことができ、また、電子メールを使って気軽に文章を相手に送信することができるようになってきている。もちろん、ユーザは、情報を受けるだけでなく、サーバに対して例えば投稿という形態で情報を与えることも可能である。

【0006】

このようなネットワークの普及は、情報入手の簡便化、迅速化をもたらし、ユ

ーザは、自宅又は会社に住ながら世界各国の様々な情報をテキストデータや画像データ等によって入手できることとなる。

【 0 0 0 7 】

ネットワークを通じての情報の入手は、ユーザ側のコンピュータをネットワークに接続させることによって行われることになる。情報がテキストデータだけであれば、短時間の接続で済むが、画像データや音声データを取り込む場合は、長時間の接続が必要であるため、その間、ユーザはコンピュータに拘束されることになる、しかも、通信費がかさむという問題がある。

【 0 0 0 8 】

そこで、従来では、ユーザ側のコンピュータとネットワークとの接続を短時間とし、その短時間の接続において、サーバからの情報を受信すると共に、ユーザからの情報を送信するようにした例が提案されている（例えば、特開平 1 1 - 4 6 1 9 3 号公報、特開平 9 - 2 6 9 9 2 3 号公報参照）。

【 0 0 0 9 】

また、従来では、サーバからネットワークを通じて入手した情報をユーザに知らせる場合、モニタに表示されているキャラクタを通じて伝達する例が提案されている（例えば、特開平 1 1 - 2 4 2 5 4 6 号公報参照）。

【 0 0 1 0 】

しかしながら、従来においては、サーバとの接続をユーザに知らせる場合、モニタに例えば「接続中」等のメッセージを表示させるだけであるため、面白くない。

【 0 0 1 1 】

また、キャラクタを通じて伝達された情報は、専ら、その使用者に向けて送信された電子メールの内容であって、サーバに対して送られた各使用者からの投稿情報ではない。この投稿情報を見る場合は、サーバに接続し続ける必要があり、上述のように通信費がかかるという問題があり、しかも、投稿内容がほとんど入力された状態で表示されるため、味気ない。

【 0 0 1 2 】

つまり、従来においては、電子メールのような個別間の情報のやりとりでは、

サーバから情報を使用者側に転送して見るという概念であるが、各使用者の投稿情報を見る場合は、サーバのところへ見に行くという概念として捉えることができる。

【0013】

本発明はこのような課題を考慮してなされたものであり、サーバに集められた各使用者からの投稿情報を、サーバとの接続を中断した状態で、しかも、種々のキャラクタが登場する番組を通じて確認することができ、ネットワークを使用した新規な番組配信の形態を構築することができる通信システム、コンピュータプログラム実行装置、記録媒体及びコンピュータプログラムを提供することを目的とする。

【0014】

また、本発明の他の目的は、ネットワークを使用した新規な番組配信の形態を構築することができる番組情報供給方法と番組情報編集方法を提供することである。

【0015】

【課題を解決するための手段】

本発明は、ネットワークに接続されたサーバと、前記サーバと前記ネットワークを通じてアクセスが可能とされ、少なくとも表示装置が接続されたコンピュータプログラム実行装置とを具備し、前記コンピュータプログラム実行装置は、前記サーバに対してアクセスを行って、少なくとも一連の番組を構成するための情報を受け取る第1のアクセス処理と、使用者の投稿情報を送出するための第2のアクセス処理とを行う番組処理手段を有することを特徴とする。

【0016】

また、本発明は、サーバとネットワークを通じてアクセスが可能とされ、少なくとも表示装置が接続可能とされたコンピュータプログラム実行装置において、前記サーバに対してアクセスを行って、少なくとも一連の番組を構成するための情報を受け取る第1のアクセス処理と、使用者の投稿情報を送出するための第2のアクセス処理とを行う番組処理手段を有することを特徴とする。

【0017】

また、本発明は、サーバとネットワークを通じてアクセスが可能とされたエンタテインメント装置において使用されるコンピュータプログラムやデータが記録された記録媒体であって、前記コンピュータプログラムは、前記サーバに対してアクセスを行って、少なくとも一連の番組を構成するための情報を受け取る第1のアクセス処理と、使用者の投稿情報を送出するための第2のアクセス処理とを行う番組処理ステップを有することを特徴とする。

【 0 0 1 8 】

また、本発明は、サーバとネットワークを通じてアクセスが可能とされたコンピュータプログラム実行装置において使用され、コンピュータで読み取り、実行可能なコンピュータプログラムにおいて、前記サーバに対してアクセスを行って、少なくとも一連の番組を構成するための情報を受け取る第1のアクセス処理と、使用者の投稿情報を送出するための第2のアクセス処理とを行う番組処理ステップを有することを特徴とする。

【 0 0 1 9 】

前記番組処理手段（ステップ）は、前記第1のアクセス処理が終了した段階と、前記第2のアクセス処理が終了した段階でサーバとの接続を中断するようにしてもよい。

【 0 0 2 0 】

これにより、まず、各使用者側に設置されたコンピュータプログラム実行装置は、第1のアクセス処理を通じて、サーバから少なくとも一連の番組を構成するための情報を受け取る。各使用者側では、前記第1のアクセス処理が終了した段階で、サーバとの接続が中断され、受け取った情報に基づいて一連の番組が構成されて表示装置に表示されることとなる。

【 0 0 2 1 】

各使用者は、表示装置に表示されている一連の番組に登場する種々のキャラクターのせりふや掲示等を通じて、各使用者の投稿内容を知ることができる。

【 0 0 2 2 】

そして、各使用者は、投稿したい情報がある場合は、一連の番組が続いている間あるいは終了した後に、第2のアクセス処理を通じて、その投稿情報をサーバ

に転送することができる。もちろん、第2のアクセス処理が終了した段階で、サーバとの接続が中断する。

【0023】

このように、本発明においては、サーバに集められた各使用者からの投稿情報を、サーバとの接続を中断した状態で、しかも、種々のキャラクタが登場する番組を通じて確認することができ、ネットワークを使用した新規な番組配信の形態を構築することができる。

【0024】

そして、前記一連の番組を、2種類以上の時間幅を有する複数のシーケンスにて構成するようにしてもよい。この場合、一連の番組がバラエティに富んだものとなり、使用者を飽きさせないようにすることができる。しかも、各シーケンスとしてそれぞれ連続性のあるものを用意すれば、定番番組として実現させることができる。

【0025】

また、前記一連の番組を構成する情報としては、少なくとも前記一連の番組を構成する複数のシーケンスに登場するキャラクタの動作データを示す指示情報と、前記複数のシーケンスの順番、並びに各使用者からの投稿情報としてもよい。これらの情報はテキストデータとして構成することができるため、転送速度を向上させることができる。しかも、変更部分のみを転送するようにすれば、更に転送速度を上げることができ、第1のアクセス処理にかかる時間を短縮することができる。

【0026】

そして、前記番組処理手段（ステップ）は、前記第1のアクセス処理による前記サーバからの情報に基づいて前記一連の番組を作成する番組作成手段（ステップ）と、該番組作成手段（ステップ）にて作成された番組を表示装置に表示させる番組表示手段（ステップ）とを有するようにしてもよい。この場合、前記番組表示手段（ステップ）は、前記第1のアクセス処理の間にオープニング画像を表示し、少なくとも前記第1のアクセス処理が終了した段階で、前記一連の番組の表示を行うようにしてもよい。

【 0 0 2 7 】

これにより、使用者は、コンピュータプログラム実行装置による第 1 のアクセス処理を意識することなく、自然に番組に対して感情移入することができ、ローディングを待つという、いらいら感をなくすることができる。なお、番組中、あるいは番組が終了した後の適当な時間に入力した投稿情報は、第 2 のアクセス処理を通じてサーバに転送されることになる。

【 0 0 2 8 】

このように、本発明においては、サーバに対するアクセスを必須要素とした番組構成において、使用者に、そのアクセスを意識させることなく番組を楽しむことが可能となり、新規な番組構成の開発の促進に寄与させることができる。

【 0 0 2 9 】

また、本発明に係る通信システムは、サーバから各使用者側のコンピュータプログラム実行システムに番組情報ファイルを送信し、該番組情報ファイルに登録された情報と前記コンピュータプログラム実行システムに保持された情報とによって構成される番組を、前記コンピュータプログラム実行システムのモニタに出力することを特徴とする。

【 0 0 3 0 】

これにより、サーバからテキストデータを主とした情報を各使用者側のコンピュータプログラム実行システムに送信し、各使用者側のコンピュータプログラム実行システムにおいて前記情報と例えば画像データとを組み合わせる番組を構成することができるため、サーバから各使用者側のコンピュータプログラム実行システムへの転送速度を速めることができ、使用者は、サーバから送られてくる情報を長い時間待つということがなくなる。その結果、ネットワークを利用した番組配信の普及につながるという効果を得ることができる。

【 0 0 3 1 】

そして、前記番組情報ファイルに登録された情報は、少なくとも番組を構成する複数のシーケンスに関する情報と、各シーケンスにおいて発表すべき投稿文とし、前記コンピュータプログラム実行システムに保持された情報は、少なくとも前記複数のシーケンスに登場するキャラクタの会話出力を含む動作データとして

もよい。これによって、サーバから各使用者側のコンピュータプログラム実行システムに送信する番組情報ファイルの内容をテキストデータを主としたものとすることができ、サーバから各使用者側のコンピュータプログラム実行システムへのデータの転送速度の向上を達成させることができる。

【 0 0 3 2 】

また、本発明は、サーバから各使用者側のコンピュータプログラム実行システムに番組情報ファイルを送信し、該番組情報ファイルに登録された情報と前記コンピュータプログラム実行システムに保持された情報とによって構成される番組を供給するにあたって、各使用者側のコンピュータプログラム実行システムにおけるモニタに表示すべき複数のキャラクタのオブジェクトデータを作成する処理と、前記複数のシーケンスに登場する前記複数のキャラクタのシーケンス毎の動作データを作成する処理と、作成された前記複数のキャラクタのオブジェクトデータとシーケンス毎の動作データを各使用者に配布される記録媒体に記録する処理とを有することを特徴とする。

【 0 0 3 3 】

これにより、まず、複数のキャラクタのオブジェクトデータが作成され、更に、複数のシーケンスに登場する複数のキャラクタのシーケンス毎の動作データが作成される。作成された前記複数のキャラクタのオブジェクトデータとシーケンス毎の動作データは各使用者に配布される記録媒体に記録されることになる。

【 0 0 3 4 】

前記記録媒体は、各使用者に配布され、各使用者側のコンピュータプログラム実行システムにセットされることとなる。即ち、この段階で、記録媒体に記録された情報がコンピュータプログラム実行システムに保持されることとなる。

【 0 0 3 5 】

つまり、各使用者側のコンピュータプログラム実行システムでは、データ量の多いキャラクタのオブジェクトデータや動作データが保持されることになり、サーバからはテキストデータを主とした情報を各使用者側のコンピュータプログラム実行システムに送信することが可能となる。そのため、サーバから各使用者側のコンピュータプログラム実行システムへの転送速度を速めることができ、使用

者は、サーバから送られてくる情報を長い時間待つということがなくなる。その結果、ネットワークを利用した番組配信の普及につながるという効果を得ることができる。そして、サーバから各使用者側のコンピュータプログラム実行システムに送信された情報とコンピュータプログラム実行システムに保持された情報とが組み合わされて番組が構成されることになる。

【 0 0 3 6 】

また、前記発明において、更に、前記番組を構成する複数のシーケンスに表示すべき複数の背景画像を作成する処理と、作成された複数の背景画像のうち、選択された背景画像を前記記録媒体に記録する処理とを有するようにしてもよい。

【 0 0 3 7 】

これにより、種々の記念日等において変化させるべき背景画像をサーバに蓄積させ、時期に応じた背景画像をサーバから各使用者側のコンピュータプログラム実行システムに送信するようにすれば、ある特定の番組において、種々の記念日等において背景画像が変化するようになるため、使用者は、季節感や記念日の存在を認識しながら番組を楽しむことができる。なお、季節毎の背景画像については、頻繁に変化するというものではないため、各使用者側のコンピュータプログラム実行システムに保持させるようにしてもよい。

【 0 0 3 8 】

また、季節や各種記念日などに関係のない背景画像を前記記録媒体に記録することができるため、すべての背景画像を送信する必要がなくなり、背景画像の送信による転送時間の延長化を抑制することができる。

【 0 0 3 9 】

また、本発明は、サーバから各使用者側のコンピュータプログラム実行システムに番組情報ファイルを送信し、該番組情報ファイルに登録された情報と前記コンピュータプログラム実行システムに保持された情報とによって構成される番組を編集するにあたって、前記番組を構成する複数のシーケンスの組合せを決定し、その組合せに係る各シーケンスの情報を番組情報ファイルに登録する処理と、各使用者から送られてくる投稿文を選別し、各シーケンスに発表すべき投稿文を抽出する処理と、抽出された投稿文を、前記番組情報ファイルに登録された複数

のシーケンスの情報のうち、それぞれ対応するシーケンスの情報に登録する処理とを有することを特徴とする。

【0040】

これにより、サーバ側において、番組を構成する複数のシーケンスが決定されて、これらシーケンスに関する情報が番組情報ファイルに登録され、更に、各使用者から送られてきた投稿文のうち、発表すべき投稿文が抽出されて、これら発表すべき投稿文が、それぞれ対応するシーケンスの情報に登録されることとなる。

【0041】

そして、上述のように各種情報が登録された番組情報ファイルがサーバから各使用者側のコンピュータプログラム実行システムに送信される。各使用者側では、受け取った番組情報ファイルに登録されたシーケンスに関する情報に基づいて番組が構成されてモニタに出力され、更に、各シーケンスにおいて、対応する投稿文が発表されることになる。

【0042】

このように、本発明によれば、ネットワークを使用した新規な番組配信の形態を構築することができる。

【0043】

また、前記抽出された投稿文を、前記番組情報ファイルに登録された複数のシーケンスの情報のうち、それぞれ対応するシーケンスの情報に登録する際に、前記投稿文から判断され得る感情をフラグ情報として合わせて登録するようにしてもよい。

【0044】

これにより、各使用者において投稿文を発表する際に、前記フラグ情報に基づいた感情を伴って発表することが可能となるため、単に、投稿文を紹介するのではなく、投稿文が例えば楽しい内容であれば、例えばシーケンスに登場するキャラクターが楽しそうに投稿文を紹介するというシーケンス内容とすることができ、飽きの来ない番組構成とすることができる。また、使用者に投稿に対する意識を高めることができ、投稿の促進につながる。

【 0 0 4 5 】

【発明の実施の形態】

以下、本発明に係る通信システム、コンピュータプログラム実行装置、記録媒体、コンピュータプログラム、番組情報供給方法及び番組情報編集方法の実施の形態例を図 1 ～図 3 9 を参照しながら説明する。

【 0 0 4 6 】

まず、本実施の形態に係る通信システム 1 0 0 は、図 1 に示すように、ネットワーク 1 0 2 に接続されたサーバ 1 0 4 と、該サーバ 1 0 4 とネットワーク 1 0 2 を通じてアクセスが可能とされた複数台のエンタテインメントシステム 1 0 とを具備して構成されている。なお、以下の説明では、サーバ 1 0 4 が設置された局をサイト 1 0 6 と称する。

【 0 0 4 7 】

本実施の形態では、前記ネットワーク 1 0 2 はインターネットであり、前記サーバ 1 0 4 は所定の Web サイト（ホームページがある Web サーバ）である。このインターネット 1 0 2 に接続したユーザは、www（World Wide Web）を通じてインターネット 1 0 2 の情報をハイパーテキスト形式で閲覧できるようになっている。

【 0 0 4 8 】

一方、エンタテインメントシステム 1 0 は、基本的には、図 2 に示すように、各種コンピュータプログラムを実行させるエンタテインメント装置 1 2 と、該エンタテインメント装置 1 2 に対して着脱自在とされるメモリカード 1 4 と、エンタテインメント装置 1 2 に対して着脱自在とされた操作装置（コントローラ） 1 6 と、エンタテインメント装置 1 2 からの映像・音声信号が供給されるテレビ受像機等の表示装置であるモニタ（ディスプレイ） 1 8 とから構成される。

【 0 0 4 9 】

エンタテインメント装置 1 2 は、例えば、CD-ROM や DVD-ROM 等の光ディスク 2 0 等の大容量記録媒体に記録されているコンピュータプログラムを読み出して、使用者（ユーザ：例えば、ゲームプレイヤ等）からの指示に応じてゲーム等を実行するためのものである。なお、ゲームの実行とは、主として、コ

ントローラ 1 6 からの入力をコネクタ 1 5 を通じて受け、モニタ 1 8 の画面上における表示や音声を制御しながらゲームの進行を制御することをいう。

【 0 0 5 0 】

このエンタテインメント装置 1 2 は、図 2 に示すように、扁平な直方体を重ねた形状を有しており、前面パネルには、コンピュータプログラムやそれに関連するデータの記録媒体である光ディスク 2 0 が装着されるディスク装着部としての前後に移動するディスクトレイ 2 2 と、現在実行中のコンピュータプログラム等を任意にリセット等するためのリセットスイッチ 2 4 と、ディスクトレイ 2 2 を引き出すためのオープンボタン 2 6 と、メモリカード 1 4 の 2 つの差込口 3 0 と、コントローラ 1 6 のコネクタ 1 5 が差し込まれる 2 つのコントローラ端子 3 2 等とが配置され、背面側には、電源スイッチ 2 8、映像と音声の出力端子であり、A V (audio visual) ケーブルを介してモニタ 1 8 と接続される図示していない A V マルチ出力端子等が配置されている。

【 0 0 5 1 】

エンタテインメント装置 1 2 は、コンピュータゲーム（ビデオゲーム）のコンピュータプログラムやデータが記録された C D - R O M、D V D - R O M 等の記録媒体である光ディスク 2 0 から当該コンピュータプログラムを読み取り、それを実行することによりモニタ 1 8 の画面上にキャラクタやシーンを表示させる制御機能のほか、他の光ディスク 2 0 である D V D (digital video disk) による映画の再生および C D D A (compact disk digital audio) による音楽の再生等の各種制御機能が内蔵されている。また、通信ネットワーク等を介して通信により得られるコンピュータプログラムを実行する機能も有する。ビデオゲーム用のコンピュータプログラムの実行中には、表示装置としてのモニタ 1 8 の画面上にエンタテインメント装置 1 2 が生成した 3 次元コンピュータグラフィックス映像が表示される。

【 0 0 5 2 】

この場合、コントローラ 1 6 からの信号も、エンタテインメント装置 1 2 の上記制御機能の一つによって処理され、その内容がモニタ 1 8 の画面上の、例えばキャラクタの動き、シーンの切り替えなどに反映されるようになっている。

【0053】

コントローラ16は、上面の中央左右に第1、第2操作部51、52が設けられ、側面には第3、第4操作部53、54が設けられ、上面の手前側左右には、アナログ操作を行うための左側のジョイスティック70と右側のジョイスティック72とが設けられている。

【0054】

第1の操作部51は、たとえばモニタ18の画面に表示されたキャラクタ等に動作を与えるための押圧操作部であり、光ディスク20に記録されているコンピュータプログラム等によりその機能が設定され、キャラクタ等を上下左右等に動かす機能を有する4つの操作キー（方向キー）51a、51b、51c、51dから構成されている。方向キー51aは上方向キー、方向キー51bは下方向キー、方向キー51cは左方向キー、方向キー51dは右方向キーともいう。

【0055】

第2の操作部52は、押圧操作作用の円柱状をした4個の操作ボタン52a、52b、52c、52dを有し、各操作ボタン52a～52dの頭部には、それぞれ「△」、「○」、「×」、「□」の識別マークが付けられており、各操作ボタン52a～52dは、それぞれ△ボタン52a、○ボタン52b、×ボタン52c、□ボタン52dともいう。

【0056】

この第2の操作部52の各操作ボタン52a～52dは、光ディスク20に記録されたコンピュータプログラム等によりその機能が設定され、各操作ボタン52a～52dに、たとえばキャラクタ等の左腕、右腕、左足、右足を動かす機能が割り付けられる。

【0057】

第3、第4操作部53、54は、ほぼ同じ構造をしており、ともに上下に並ぶ押圧操作作用の2個の操作ボタン（L1ボタン）53a、操作ボタン（L2ボタン）53b、および操作ボタン（R1ボタン）54a、操作ボタン（R2ボタン）54bを備えている。これら第3、第4操作部53、54も、光ディスク20に記録されたコンピュータプログラムによりその機能が設定され、たとえばキャラ

クタに特殊な動作をさせる機能が割り付けられる。

【0058】

左右のジョイスティック70、72は、それぞれ操作軸を中心に360°方向に回転可能とされる可変抵抗器等の信号入力素子を備えており、傾動に応じてアナログ値が出力される。また、この左右のジョイスティック70、72は、図示していない弾性部材により中立位置に復帰するようになっている。なお、左右のジョイスティック70、72は、それぞれ下方に押圧することによって、ジョイスティック70、72の傾動に伴うアナログ値とは別の信号が出力される。つまり、左右のジョイスティック70、72は、押圧操作の第5、第6操作部としての操作ボタン（L3ボタン）70a、（R3ボタン）72aの機能を有している。

【0059】

左右のジョイスティック70、72を回転、傾動操作することにより、たとえばキャラクタ等を回転させながら移動させ、あるいは速度を可変しながら移動させ、さらには状態を変更させる等のアナログ的な動きを行うことを可能とする指令信号を入力することが可能となる。

【0060】

図2において、左右のジョイスティック70、72は、前記第1及び第2操作部51、52と切り換えて使用可能となる。その切換えは、アナログモードスイッチ74により行う。アナログモードスイッチ74により左右のジョイスティック70、72が選択されると、表示部76が点灯して、左右のジョイスティック70、72の選択状態を表示するようになっている。

【0061】

コントローラ16には、上記のほかにゲーム等の開始を指示するスタートボタン（スタートスイッチ）78や、ゲーム開始に際してゲームの難易度等を選択するためのセレクトボタン（選択スイッチ）80などが設けられている。

【0062】

次に、図3のブロック図を参照して、図2に示したエンタテインメント装置12の内部構成とその一般的な動作について説明する。

【 0 0 6 3 】

このエンタテインメント装置 1 2 は、該エンタテインメント装置 1 2 を制御する CPU 4 0 1 に対して、半導体メモリとしての RAM 4 0 2 及びバス 4 0 3 がそれぞれ接続されて構成されている。

【 0 0 6 4 】

前記バス 4 0 3 には、グラフィックシンセサイザ（GS）4 0 4、インプットアウトプロセッサ（IOP）4 0 9 がそれぞれ接続される。GS 4 0 4 には、フレームバッファ、Z バッファおよびテクスチャメモリ等を含む RAM（画像メモリ）4 0 5 と、この画像メモリ 4 0 5 中のフレームバッファへの描画機能を含むレンダリング機能を有するレンダリングエンジン 4 0 6 とが含まれる。

【 0 0 6 5 】

このように構成される GS 4 0 4 には、例えばデジタル RGB 信号等を NTSC 標準テレビジョン方式に変換するためのエンコーダ 4 0 7 を介して、外部機器としてのモニタ 1 8 が接続される。

【 0 0 6 6 】

IOP 4 0 9 には、光ディスク 2 0 に記録されているデータを再生し、デコードするための第 1 のドライバ 4 1 0、サウンド生成系 4 1 2、フラッシュメモリからなる外部メモリとしてのメモリカード 1 4、コントローラ 1 6、オペレーティング・システム等の記録された ROM 4 1 6、並びにハードディスク 4 1 8 に対してデータのアクセスを行うための第 2 のドライバ 4 2 0 がそれぞれ接続される。サウンド生成系 4 1 2 は、増幅器 4 1 3 を介して、外部機器としてのスピーカ 4 1 4 およびモニタ 1 8 に接続され、音声信号を供給する。

【 0 0 6 7 】

サウンド生成系 4 1 2 は、CPU 4 0 1 からの指示に基づいて、楽音、効果音等を発生する音声処理装置（Sound Processing Unit：SPU）4 2 0 と、この SPU 4 2 2 により発生された楽音、効果音等を記憶しているサウンドバッファ 4 2 4 とを有する。SPU 4 2 2 によって発生される楽音、効果音等の信号は、スピーカ 4 1 4 やモニタ 1 8 の音声端子に供給され、これらスピーカ 4 1 4 やモニタ 1 8 のスピーカから楽音、効果音等として出力（発音）するようになってい

る。

【0068】

ここで、SPU422は、例えば16ビットの音声データを4ビットの差分信号として適応予測符号化（ADPCM：Adaptive Differential PCM）された音声データを再生するADPCM復号機能と、サウンドバッファ424に記憶されている波形データを再生することにより、効果音等を発生する再生機能と、サウンドバッファ424に記憶されている波形データを変調させて再生する変調機能等を備えている。

【0069】

このような機能を備えることによって、このサウンド生成系412は、CPU401からの指示によってサウンドバッファ424に記録された波形データに基づいて楽音、効果音等を発生するいわゆるサンプリング音源として使用することができるようになっている。

【0070】

また、メモリカード14は、たとえばCPUもしくはゲートアレイおよびフラッシュメモリからなるカード型の外部記憶装置であって、図2に示されたエンタテインメント装置12に対し、その差込口30を介して着脱自在となっており、ゲームの途中状態が記憶されたり、DVD再生用のプログラム等が記憶されている。

【0071】

コントローラ16は、搭載された複数のボタンの押圧により、指令（2値指令または多値指令）をエンタテインメント装置12に与えるためのものである。また、第1のドライバ410は、MPEG（moving picture experts group）標準に基づいてエンコードされた画像をデコードするためのデコーダを備えている。

【0072】

次に、コントローラ16の操作により、どのようにして画像がモニタ18の画面上に表示されるのかについて説明する。前提として、光ディスク20に記録されているポリゴン頂点データ、テクスチャデータ等からなるオブジェクトのデータが、第1のドライバ410を介して読み込まれ、CPU401のRAM402

に保持されているものとする。

【0073】

コントローラ16を介してユーザからの指示がエンタテインメント装置12に入力されると、CPU401は、その指示に基づいて3次元(3D)上におけるオブジェクトの位置、視点に対する向きを演算する。これにより、直交3軸X、Y、Zの座標値で規定されるオブジェクトのポリゴン頂点データがそれぞれ変更される。変更後のポリゴン頂点データは、透視変換処理により2次元座標データに変換される。

【0074】

2次元座標によって指定される領域がいわゆるポリゴンである。変換後の2次元の座標データ、Zデータおよびテクスチャデータは、GS404に供給される。GS404は、変換後の2次元座標データ、Zデータに基づいて、レンダリングを行い、順次テクスチャデータをメモリとしての画像メモリ405(この場合、フレームバッファ)上に書き込む(描画する)ことで描画処理を行う。なお、描画されるテクスチャデータは、この描画処理により完成された1フレーム分の画像がエンコーダ407によってエンコードされた後に、モニタ18に供給され、その画面上に画像として表示される。

【0075】

他方、図4に示すように、サイト106には、サーバ104と番組情報編集用コンピュータ108が設置されるほか、これらサーバ104や番組情報編集用コンピュータ108に接続された複数のデータベース(例えば背景画像用データベース110、番組情報用データベース112、投稿文用データベース114、顧客管理用データベース116、シーン情報用データベース126)とから構成されている。

【0076】

次に、この実施の形態に係る通信システム100が有する特徴的な機能について図5～図39を参照しながら説明する。

【0077】

この機能は、サーバ104から各ユーザのエンタテインメントシステム10に

番組情報ファイルを送信し、該番組情報ファイルに登録された情報と各エンタテインメントシステム 1 0 に保持された情報とによって構成される番組を、エンタテインメントシステム 1 0 のモニタ 1 8 の画面上に出力する、というものである。

【 0 0 7 8 】

そして、この機能を実現する上で、サーバ 1 0 4 に対してアクセスを行って、少なくとも一連の番組を構成するための情報（番組情報ファイル）を受け取る第 1 のアクセス処理と、ユーザの投稿情報を送出するための第 2 のアクセス処理とを行う。

【 0 0 7 9 】

図 5 に示すように、番組情報ファイル 2 0 0 は、テキストデータ領域 T X Z とグラフィックデータ領域 G R Z とを有し、テキストデータ領域 T X Z には、当該番組を構成する複数のシーケンス情報 S Q I と投稿に関するユーザ情報 C U I とプレゼントに関するユーザ情報 P U I が登録され、グラフィックデータ領域 G R Z には、1 以上の背景画像データ B G D が登録されるようになっている。

【 0 0 8 0 】

シーケンス情報 S Q I には、該シーケンスを構成する 1 以上のシーン情報 S I が放映順に登録されている。1 つのシーン情報 S I は、図 6 に示すように、そのシーンで使用される背景画像データ B G D の情報（背景情報 B G I）と、該シーンに登場する 1 以上のキャラクタの情報（キャラクタ情報 C I）とで構成されている。これらの情報の詳細については後述する。

【 0 0 8 1 】

ここで、番組の構成並びに番組情報の供給について説明する。まず、番組の構成としては、図 7 に示すように、全体で例えば 1 5 分とした場合に、1 つの曜日（例えば月曜日）の番組についてみると、オープニング O P、放映時間が最も長い第 1 のシーケンス S Q 1、第 1 のシーケンス S Q 1 よりも放映時間が短い第 2 のシーケンス S Q 2、最も放映時間が短い第 3 のシーケンス S Q 3 及びエンディング E D の組み合わせで構成されている。各シーケンス S Q 1、S Q 2 及び S Q 3 は、それぞれ 1 以上のシーンにて構成される。

【0082】

そして、図7の番組の例では、オープニングOP、第1のシーケンスSQ1、1番目の第3のシーケンスSQ3、1番目の第2のシーケンスSQ2、2番目の第3のシーケンスSQ3、2番目の第2のシーケンスSQ2、3番目の第3のシーケンスSQ3、3番目の第2のシーケンスSQ2及びエンディングEDという構成となっているが、この構成も種々のものが考えられ、放映時間も任意である。

【0083】

各シーケンスSQ1、SQ2及びSQ3の内訳をみると、第1のシーケンスSQ1は、例えば5分程度の放映時間のシーケンスであって、例えば図8～図11に示すように、キャラクタたちが演じる演劇である。毎日、背景が変わり、キャラクタたちの衣装も変化するようになっている。図8では、キャラクタ210たちが登場する1ショットを示し、図9では、キャラクタ210たちが段ボール製の車212に乗ってドライブしながらおしゃべりをしている1ショットを示す。また、図10では、キャラクタ210の1人が殿様の格好になって時代劇を演じている1ショットを示し、図11では、キャラクタ210が雪だるま214と一緒に冬の街を旅する1ショットを示す。なお、「しゃべる」という動作は、吹き出しにしゃべった内容が表示され、必要であれば、その音声が出力されるというものである。これは、第2及び第3のシーケンスSQ2及びSQ3でも同様である。

【0084】

第2のシーケンスSQ2は、例えば2分程度の放映時間であって、比較的長めの投稿文を紹介するシーケンスである。この第2のシーケンスSQ2の例としては、図12に示すように、例えば1人のキャラクタ210がユーザからの投稿文を紹介するというものである。この図12では、第1のシーンSN1において、キャラクタ210が例えば「きょうも、お葉書がこんなに届いています。」などの第1の定型文をしゃべり、第2のシーンSN2において、キャラクタ210が投稿文の前半部分をしゃべり、第3のシーンSN3において、キャラクタ210が投稿内容に対するコメント（挿入文）をしゃべり、第4のシーンSN4におい

て、キャラクタ210が投稿文の後半部分をしゃべる、という1つのシーケンスを示す。

【0085】

この第2のシーケンスSQ2は、あくまでも一例であって、投稿文の長さや内容によってや様々な組合せが考えられる。例えば、第1のシーンSN1から第2のシーンSN2に移る間に、「□□□」の挿入文、「○○○」の定型文、「□□□□」の挿入文というように、新たに3つのシーンを追加するようにしてもよい。

【0086】

第3のシーケンスSQ3は、図示しないが、一言の投稿文を例えば伝言板という形態で紹介する、というものである。

【0087】

次に、上述のような番組情報の供給について図13～図20を参照しながら説明する。番組情報の供給は、図13に示すように、番組情報供給用コンピュータ120を使用して行われる。この番組情報供給用コンピュータ120には、オブジェクトデータ用データベース122、動作データ用データベース124、背景画像用データベース110、シーン情報用データベース126が接続される。

【0088】

そして、番組情報の供給は、まず、ステップS1において、各シーケンスに登場するキャラクタ210のオブジェクトデータを作成し、オブジェクトデータ用データベース122に順次蓄積する。その後、ステップS2において、各シーケンスに表示すべき背景画像データBGDを作成する。この場合、写真の取込み編集や3次元CG（コンピュータグラフィックス）による背景画像データBGDの作成を含む。また、季節毎の背景画像データBGDや種々の記念日に対応した背景画像データBGD、主要な都市を模した背景画像データBGDなどが作成される。作成された背景画像データBGDは順次背景画像用データベース110に蓄積される。

【0089】

その後、ステップS3において、各シーケンスを構成する複数のシーンを作成

する。具体的には、各シーンについて、キャラクタ210の動作、並びに会話文を決定する。会話文の決定においては、定型文の内容や定型文を挿入すべき場所（ショット）、並びに投稿文や挿入文を挿入すべき場所（ショット）を決める。この段階で、キャラクタ210の動作データや定型文に関する情報が完成する。なお、投稿文や挿入文の内容は、後述する番組情報編集で決定されることになる。

【0090】

その後、ステップS4において、各シーンの作成にて完成した多数の動作データをそれぞれシーンに対応させてそれぞれ動作データファイル220（図16参照）という形態で整理し、動作データ用データベース124に順次蓄積する。また、完成した定型文に関するデータ、即ち、テキストデータで構成される定型文を定型文情報テーブル222（図15参照）という形態で整理して動作データ用データベース124に蓄積する。

【0091】

ここで、前記定型文情報テーブル222は、図15に示すように、複数のレコードが配列されて構成され、各レコードにはそれぞれ異なる定型文が登録されている。

【0092】

動作データファイル220を構成する動作データMVDは、例えば図16に示すように、キャラクタ210の動作を示すデータ（座標等）、会話属性フラグCFL及び定型文番号等を含む。会話属性フラグCFLは、図17に示すように、会話文の有無を示すビット情報及び会話の開始を示すビット情報を有する。また、定型文番号は、例えば定型文情報テーブル222を構成する複数のレコードのうち、出力すべき定型文が格納されたレコード番号が用いられる。

【0093】

なお、そのシーンで出力される会話が投稿文や挿入文であれば、1つのシーン情報に必ず1つの投稿文あるいは挿入文しか登録できないようになっているため、定型文番号は例えば16進数で「FF」となっている。

【0094】

また、図18に示すように、上述の動作データファイル220のうち、定型文が出力される動作データMVDが登録された動作データファイル220については、キャラクタ210の通常の表現を示す動作データMVDが登録された動作データファイル220のみが動作データ用データベース124に蓄積され、投稿文あるいは挿入文が出力される動作データMVDが登録された動作データファイル220については、キャラクタ210の通常の表現を示す動作データMVDが登録された動作データファイル220と、喜怒哀楽に対応させた4種類の動作データファイル220とが用意され、それぞれまとめて動作データ用データベース124に蓄積されるようになっている。

【0095】

なお、喜怒哀楽に対応させた4種類の動作データファイル220には、キャラクタ210が喜んでいる表現を示す動作データMVD、キャラクタ210が怒っている表現を示す動作データMVD、キャラクタ210が悲しんでいる表現を示す動作データMVD及びキャラクタ210が楽しそうにしている表現を示す動作データMVDがそれぞれ対応して登録されている。

【0096】

前記ステップS4では、各シーンの作成に伴って、それぞれシーン情報SIをシーン情報用データベース126に蓄積する。シーン情報SIは、上述したように、背景情報BGIと、そのシーンで登場する1以上のキャラクタに対応した1以上のキャラクタ情報CIとで構成されている（図6参照）。

【0097】

背景情報BGIは、使用する背景画像データBGDを特定する属性等である。この属性としては、保存先（光ディスク20や番組情報ファイル200）を示すコードと、該コードが光ディスク20を示す場合は、光ディスク20への記録順を示す番号やアドレスなど、前記コードが番組情報ファイル200を示す場合は、番組情報ファイル200のうち、グラフィックデータ領域GRZにおける当該背景画像データBGDが格納されたアドレスなどである。

【0098】

また、キャラクタ情報CIは、少なくとも当該キャラクタ210のオブジェク

ト番号と、動作データファイル220を特定するファイル属性（光ディスク20への記録順を示す番号や識別コードあるいはアドレス等）と、会話情報CCIが登録されるようになっている。

【0099】

会話情報CCIは、図19に示すように、投稿文あるいは挿入文であるか定型文であるかを示すビット情報と、投稿文あるいは挿入文の場合に登録される投稿文あるいは挿入文のテキストデータTXDと、感情フラグFFLとで構成される。感情フラグFFLは、図20に示すように、喜怒哀楽に対応して4つのビット情報が含まれており、投稿文や挿入文が例えば楽しい内容であれば、「楽しい」に対応するビット情報が「1」としてセットされるようになっている。

【0100】

そして、ステップS5において、市場に供給する記録媒体、例えばエンタテインメント装置12に装着される光ディスク20を作成するにあたって、図13に示すように、該光ディスク20に対し、フォーマッタ130を通じて必要なコンピュータプログラムや所定のデータを記録する。必要なコンピュータプログラムとしては、例えばサーバ104から各エンタテインメントシステム10に送られて来た番組情報ファイル200に従ってモニタ18の画面上に番組を映し出すコンピュータプログラムである。

【0101】

また、前記所定のデータとしては、例えばオブジェクトデータ用データベース122に蓄積されたオブジェクトデータや動作データ用データベース124に蓄積された多数の動作データファイル220、定型文情報テーブル222、並びに季節毎の背景画像データBGDや主要な都市を模した背景画像データBGD、即ち、その日限りのものでなく、使い回しのできる背景画像データBGDなどである。

【0102】

そして、前記コンピュータプログラムや所定のデータが記録された光ディスク20が市場に供給され、興味をもったユーザが該光ディスク20を入手し、登録処理、例えばネットワーク102を介してユーザの情報をサーバ104に転送す

るという処理を経て、該ユーザに対してユーザIDが発行され、該ユーザが正規の会員として登録されることになる。発行されたユーザIDは顧客管理用データベース116（図4参照）に蓄積される。

【0103】

次に、サイト106で行われる番組情報の編集の一例について図21及び図22を参照しながら説明する。番組情報の編集は、図4に示すように、番組情報編集用コンピュータ108を用いて行われる。この番組情報編集用コンピュータ108には、背景画像用データベース110、番組情報用データベース112、投稿文用データベース114、顧客管理用データベース116、シーン情報用データベース126が接続されている。

【0104】

そして、番組情報の編集は、図21に示すように、まず、ステップS11において、曜日毎の番組情報ファイル200を準備する。その後、ステップS12において、曜日毎の番組を作成する。

【0105】

この番組作成においては、シーン情報用データベース126に蓄積されている多数のシーン情報SIから任意のシーン情報SIを組み合わせて、1つのシーケンス情報SQIを作成する。各シーン情報SIに関しては、それぞれ背景画像データBGDが季節や記念日等に従って決定され、背景情報BGIとして登録されることになる。この場合、季節や都市等の背景画像データBGDのように、その日限りのものでなく、使い回しのできる背景画像データBGDであれば、光ディスク20に記録した背景画像データBGDが選択され、コンサートの通知や記念日等のようにその日限りのものであれば、背景画像用データベース110から適当な背景画像データBGDが抽出されて番組情報ファイル200のグラフィックデータ領域GRZに登録される。

【0106】

そして、前記作業を繰り返して、図7に示すように、第1のシーケンスSQ1、第2のシーケンスSQ2及び第3のシーケンスSQ3が配列された番組を作成し、それぞれ対応する番組情報ファイル200に、複数のシーケンス情報SQI

を放映順に登録する。この段階では、各シーケンス情報 S Q I を構成するシーン情報 S I のうち、定型文を出力するシーンのみが完成することになる。作成された番組情報ファイル 200 は、ステップ S 13 において、番組情報用データベース 112 に順次蓄積される。

【0107】

上述のステップ S 11 ～ S 13 の処理は、毎日行う必要はなく、例えば、番組編成が変更になった段階や、季節の変わり目等において行われる。

【0108】

次に、一度にまとめて、あるいは毎日行われる番組情報編集について説明する。まず、図 22 のステップ S 21 において、投稿文用データベース 114 に蓄積されている投稿文から、例えば翌日の番組において放映される各シーケンス S Q 1、S Q 2 及び S Q 3 にて発表すべき投稿文を抽出する。投稿文の蓄積については後述する。

【0109】

この投稿文の抽出作業と併せて、該投稿文を送信してくれたユーザについてのプレゼントポイントを更新する。このプレゼントポイントが所定の値になった段階で、そのユーザに対してプレゼントを贈る旨の情報が送られることになる。

【0110】

その後、ステップ S 22 において、投稿文や挿入文を抽出した投稿文を、発表する時間幅に合わせて字数等を加工し、発表用の投稿文とする。このとき、投稿文の内容に従って、感情フラグ F F L の該当ビットを立てるようにしてもよい。この感情フラグ F F L は、図 20 に示すように、喜怒哀楽に対応して 4 つのビット情報が含まれており、投稿文が例えば楽しい内容であれば、「楽しい」に対応するビット情報が「1」としてセットされる。この場合、投稿文も楽しくなるような内容に加工するようにしてもよい。なお、喜怒哀楽を示さない場合は、感情フラグ F F L の各ビットには「0」がセットされる。

【0111】

また、必要であれば、抽出した投稿文に対するコメントを挿入文として作成する。この場合も感情フラグ F F L の該当ビットに「1」をセットするか、あるい

は「0」をセットする。

【0112】

その後、ステップS23において、前記抽出された投稿文や挿入文を、該当するシーンの特定のキャラクタ210を通じて出力させるべく、前記抽出された投稿文や挿入文と感情フラグFFLを、翌日の曜日に対応した番組情報ファイル200のうち、該当するシーン情報SIに対応する該当キャラクタ情報CIに会話情報CCIとして登録する。このとき、当該シーンの動作データMVDを確認しながら会話情報CCIの登録が行われる。

【0113】

その後、ステップS24において、翌日送信すべき番組情報ファイル200に対して、投稿に関するユーザ情報CUIとプレゼントに関するユーザ情報PUIを登録する。投稿に関するユーザ情報CUIは、今回発表すべき投稿文を送ってくれたユーザのユーザIDであり、プレゼントに関するユーザ情報PUIは、規定のプレゼントポイントを超えたユーザのユーザID、ユーザ名並びにプレゼントの品名等である。また、このプレゼントに関するユーザ情報PUIには、プレゼントの対象となったユーザ名やそれを紹介するメッセージなどが挿入文として登録される。

【0114】

前記ステップS24での処理が終了した段階で、例えば翌日に送信されるべき番組情報ファイル200の編集が終了し、次のステップS25において、この番組情報ファイル200は、サーバ104に接続された図示しないハードディスクの所定領域、例えばダブルバッファ方式でアクセスされる領域に記録され、各ユーザへの送信待ちとなる。

【0115】

番組情報の編集は、前記ステップS21～S24の繰り返しによって実行されるが、この処理は、例えば1週間分をまとめて行うようにしてもよいし、1日分を毎日行うようにしてもよい。特に、後者の方法の場合、話題になった投稿文や事件に関する各ユーザからの意見や感想が、次の日には各ユーザに届くことになるため、速報性があり、1日に1度は番組を見てみたいという欲求を引き出すこ

とができる。

【0116】

次に、上述の機能、即ち、サーバ104から各ユーザのエンタテインメントシステム10に番組情報ファイル200を送信し、該番組情報ファイル200に登録された情報と各エンタテインメントシステム10に保持された情報とによって構成される番組を、エンタテインメントシステム10のモニタ18に出力する機能を実現させるためのソフトウェア（番組処理手段300）の一例について図23～図39を参照しながら説明する。

【0117】

この番組処理手段300は、上述したように、例えば光ディスク20やメモリカード14あるいはハードディスク418のようなランダムアクセス可能な記録媒体、さらにはネットワークによって、エンタテインメント装置12に提供されるようになっている。ここでは、光ディスク20からエンタテインメント装置12に読み込まれて動作する場合を想定して説明を進める。

【0118】

即ち、番組処理手段300は、例えば予めエンタテインメント装置12にて再生される特定の光ディスク20から所定の処理を経てエンタテインメント装置12のRAM402にダウンロードされることによって、CPU401上で動作されるようになっている。

【0119】

そして、この番組処理手段300は、図23に示すように、少なくともネットワーク102を介してサーバ104に対しアクセスを行って、該サーバ104から送信されてくる番組情報ファイル200を受け取ってハードディスク418に記録する第1のアクセス処理手段302と、受け取られた番組情報ファイル200の情報と例えば光ディスク20に記録されている情報とによって番組を作成し、モニタ18に出力する番組作成・出力手段304と、一度見た番組を確認するための番組確認手段306と、コントローラ16を通じて入力された文書を投稿文として編集する投稿文編集手段308と、少なくともネットワーク102を介してサーバ104に対しアクセスを行い、該サーバ104に投稿文を送信する第

2のアクセス処理手段310と、番組情報ファイル200に登録されている投稿に関するユーザ情報CUI及びプレゼントに関するユーザ情報PUIに基づいて、各ユーザのプレゼントポイントの表示と、プレゼントの受取り等の表示を行うプレゼント処理手段312と、画像メモリ405に描画された画像データをモニター18に出力して該モニター18の画面上に前記画像を表示する画像表示手段314とを有する。

【0120】

番組作成・出力手段は、受け取られた番組情報ファイル200の情報と例えば光ディスク20に記録されている情報とによって番組を作成する番組作成手段320と、作成された番組の画像を画像メモリ405に描画する番組描画手段322とを有する。なお、この番組描画手段322と画像表示手段314とにより、番組表示手段が構成されることになる。

【0121】

次に、この番組処理手段300の処理動作について図24～図39を参照しながら説明する。この番組処理手段300は、まず、図24のステップS101において、図25に示すように、モニター18の画面上にメニューを表示する。このメニューには、例えば、①：本日の番組、②：既放送の番組確認、③：投稿、④：プレゼント情報等の項目が配列されている。

【0122】

次に、ステップS102において、コントローラ16からの操作入力を待つ。即ち、項目の入力待ちとなる。操作入力があった段階で、次のステップS103に進み、①：本日の番組の項目が選択されたか否かが判別される。項目が①：本日の番組であれば、次のステップS104に進み、新規の表示であるか否かが判別される。新規であれば、次のステップS105に進み、第1のアクセス処理手段302での処理に入る。

【0123】

この第1のアクセス処理手段302での処理は、まず、図26のステップS201において、モニター18の画面上にログイン（サーバ104との接続を行うための要求画面）を表示する。その後、ステップS202において、コントローラ

16を介してのパスワードの入力を待つ。パスワードの入力があった段階で、次のステップS203に進み、入力されたパスワードが正しいか否か、即ち、ユーザが予め設定した正規のパスワードと同じものであるか否かが判別される。

【0124】

入力したパスワードが正しくなければ、ステップS204に進み、モニタ18の画面上にエラーメッセージを表示して、再び前記ステップS202に戻り、パスワードの入力を待つ。そして、正しいパスワードが入力された段階で、次のステップS205に進み、サーバ104との接続を行う。

【0125】

ここで、サーバ104の処理動作について図27のフローチャートを参照しながら説明する。サーバ104は、まず、図27のステップS301において、当該サーバ104に対して何らかの送信があるか否か、即ち、受信を検知したか否かが判別される。受信を検知した場合は、次のステップS302に進み、受信したデータの中からユーザIDを取り出す。

【0126】

次に、ステップS303において、前記取り出したユーザIDが顧客管理用データベース116（図4参照）に登録されたユーザIDであるかどうかを検索し、次のステップS304において、その検索結果を判別する。即ち、差出人がこのネットワークサービスに正規に登録したユーザであるかどうかを検索される。

【0127】

このステップS304において、正規のユーザであると判別された段階で、次のステップS305に進み、正常処理を行う。具体的には、当該差出人に対して正常信号を送る。その後、ステップS306において、今回の受信内容が番組の送信要求であるか否か、即ち、第1のアクセス処理手段302によるアクセスであるか否かが判別される。

【0128】

番組の送信要求であれば、次のステップS307に進み、サーバ104のハードディスクに記録されていた本日分の番組情報ファイル200を当該ユーザのエンタテインメントシステム10に向けて送信する。

【0129】

前記ステップS306において、番組の送信要求でなく、投稿文の受信要求であれば、次のステップS308に進み、当該ユーザのエンタテインメントシステム10から送られてくる投稿文を受信して、投稿文用データベース114に蓄積する。

【0130】

一方、前記ステップS304において、正規のユーザでないと判別された場合は、ステップS309に進み、エラー処理を行う。具体的には、正規のユーザでない差出人に対してエラー信号を送る。

【0131】

前記ステップS307、ステップS308又はステップS309での処理が終了した段階で、次のステップS310に進み、このサーバ104での受信処理に対してプログラム終了要求（電源断や強制終了等）があるか否かが判別される。プログラム終了要求がなければ前記ステップS301に戻って、該ステップS301以降の処理を繰り返し、プログラム終了要求があった段階で、サーバ104での受信処理が終了する。

【0132】

図26のルーチンの説明に戻り、次のステップS206において、サーバ104との接続が正常に行われたか否かが判別される。この判別は、サーバ104から正常信号が送られてきたかどうかで行われる。サーバ104から正常信号ではなくエラー信号が送られてきた場合は、次のステップS207に進み、例えば「正規の会員として登録してください。」などのエラーメッセージをモニタ18の画面上に表示して、この番組処理手段300での処理を強制終了する。

【0133】

前記ステップS206において、正常であると判別された場合は、次のステップS208に進み、オープニング画像、例えばアニメーション画像の表示を開始する。次いで、ステップS209において、サーバ104から送られてくる番組情報ファイル200のローディングを行い、次のステップS210において、ローディングの終了を待つ。この間、オープニング画像がモニタ18の画面に表示

されることになる。

【 0 1 3 4 】

そして、番組情報ファイル 2 0 0 のローディングが終了した時点で、ステップ S 2 1 1 において、サーバ 1 0 4 との接続を解除（ログアウト）した後、この第 1 のアクセス処理手段 3 0 2 での処理が終了する。

【 0 1 3 5 】

図 2 4 のメインルーチンでの説明に戻り、次のステップ S 1 0 6 において、前記第 1 のアクセス処理にて受信した番組情報ファイル 2 0 0 を外部記憶装置、例えばメモリカード 1 4 やハードディスク 4 1 8 に格納する。このとき、前記番組情報ファイル 2 0 0 は、現在の年月日に対応するアドレスに格納される。

【 0 1 3 6 】

次に、ステップ S 1 0 7 において、前記番組情報ファイル 2 0 0 の投稿に関するユーザ情報 C U I に登録されているユーザ I D をすべて読み出し、図 2 8 に示すプレゼントポイントテーブルのうち、前記読み出されたユーザ I D に対応するレコードのプレゼントポイントを更新する。

【 0 1 3 7 】

次に、前記ステップ S 1 0 7 での処理が終了した段階、あるいは前記ステップ S 1 0 4 においてすでに本日の番組を表示したと判別された場合は、次のステップ S 1 0 8 に進み、現在の年月日を読み出す。具体的には、例えばエンタテインメント装置 1 2 のバス 4 0 3 に接続された図示しない R T C （リアルタイムクロック）から現在の年月日を読み出す。

【 0 1 3 8 】

その後、ステップ S 1 0 9 において、番組作成・出力手段 3 0 4 での処理に入る。この番組作成・出力手段 3 0 4 での処理は、まず、図 2 9 のステップ S 4 0 1 において、シーケンス情報 S Q I の検索に用いられるインデックスレジスタ i に初期値「0」を格納して、該インデックスレジスタ i を初期化する。

【 0 1 3 9 】

次に、ステップ S 4 0 2 において、番組作成手段 3 2 0 を通じて、外部記憶装置に格納されている 1 以上の番組情報ファイル 2 0 0 のうち、要求された年月日

に対応する番組情報ファイル200からi番目のシーケンス情報を読み出す。要求された年月日は、本日の番組の要求であれば、現在の年月日であり、既放送の番組確認の要求であれば、ユーザがカレンダーから任意に選んだ年月日である。

【0140】

次に、ステップS403において、シーン情報SIの検索に用いられるインデックスレジスタjに初期値「0」を格納して、該インデックスレジスタjを初期化する。その後、ステップS404において、番組作成手段320を通じて、当該シーケンス情報SQIからj番目のシーン情報SIを読み出す。

【0141】

次に、ステップS405において、番組作成手段320を通じて、背景画像が決定される。具体的には、シーン情報SIに登録されている背景情報BGIのうち、属性が示す場所から背景画像データBGDを読み出す。即ち、前記属性に含まれる保存先を示すコードが光ディスク20であれば、光ディスク20のうち、前記属性に含まれる番号やアドレス等に対応した場所から背景画像データBGDを読み出し、前記属性に含まれる保存先を示すコードが番組情報ファイル200であれば、番組情報ファイル200のグラフィックデータ領域GRZのうち、前記属性に含まれる番号やアドレス等に対応した場所から背景画像データBGDを読み出す。

【0142】

そして、ステップS406において、番組描画手段322を通じて、前記読み出された背景画像データBGDを画像メモリ405に描画する。

【0143】

次に、ステップS407において、動作データの検索に用いられるインデックスレジスタmに初期値「0」を格納して、該インデックスレジスタmを初期化する。次いで、ステップS408において、キャラクタ情報CIの検索に用いられるインデックスレジスタkに初期値「0」を格納して、該インデックスレジスタkを初期化する。

【0144】

次に、ステップS409において、番組作成手段320を通じて、当該シーン

情報 S I から k 番目のキャラクタ情報 C I を読み出す。その後、ステップ S 4 1 0 において、番組作成手段 3 2 0 を通じて、光ディスク 2 0 に格納されている多数のオブジェクトデータのうち、当該キャラクタ情報 C I に含まれるオブジェクト番号に対応するオブジェクトデータを読み出す。

【0145】

次に、図 30 のステップ S 4 1 1 において、当該キャラクタ情報 C I に含まれる会話情報 C C I が投稿文又は挿入文を示すものか否かが判別される。投稿文又は挿入文を示す場合は、次のステップ S 4 1 2 において、番組作成手段 3 2 0 を通じて、当該キャラクタ情報 C I に含まれる動作データファイル番号に対応したグループに含まれ、かつ、感情フラグ F F L の内容に応じた動作データファイル 2 0 0 を読み出す。例えば、感情フラグ F F L のビット情報がすべて「0」で「通常」を示す場合は、図 18 に示す 5 種類の動作データファイル 2 2 0 のうち、「通常」を示す動作データファイル 2 0 0 が読み出され、感情フラグ F F L のビット情報が「楽しい」を示す場合は、図 18 に示す 5 種類の動作データファイル 2 0 0 のうち、「楽しい」の動作データファイル 2 0 0 が読み出されることとなる。

【0146】

前記ステップ S 4 1 1 において、定型文あるいは会話なしであると判別された場合は、ステップ S 4 1 3 に進み、番組作成手段 3 2 0 を通じて、当該キャラクタ情報 C I に含まれる動作データファイル番号に対応した動作データファイル 2 2 0 を読み出す。

【0147】

前記ステップ S 4 1 2 での処理あるいはステップ S 4 1 3 での処理が終了した段階で、次のステップ S 4 1 4 に進み、番組作成手段 3 2 0 を通じて、前記読み出された動作データファイル 2 2 0 から m 番目の動作データを読み出し、次いで、ステップ S 4 1 5 において、動作データを全て読み出したか否か、即ち、E O D (エンド・オブ・データ) であるか否かが判別される。

【0148】

E O D でなく、動作データである場合は、次のステップ S 4 1 6 に進み、番組

描画手段 3 2 2 を通じて、当該オブジェクトデータの頂点データを、当該動作データに含まれる動作を示すデータ（座標等）に基づいて書き換える。その後、ステップ S 4 1 7 において、当該キャラクタ 2 1 0 に関する 3 D 画像をレンダリング処理を通じて画像メモリ 4 0 5 に描画する。

【 0 1 4 9 】

次に、ステップ S 4 1 8 において、当該動作データに会話があるか否かが判別される。この判別は、当該動作データに含まれる会話属性フラグ C F L のビット情報が「会話あり」を示すかどうかで行われる。

【 0 1 5 0 】

「会話あり」の場合は、次のステップ S 4 1 9 に進み、今度は、会話開始であるか否かが判別される。この判別も当該動作データに含まれる会話属性フラグ C F L のビット情報が「会話開始」を示すかどうかで行われる。

【 0 1 5 1 】

「会話開始」の場合は、図 3 1 のステップ S 4 2 0 に進み、今回の会話が定型文であるか否かが判別される。定型文であれば、次のステップ S 4 2 1 に進み、番組作成手段 3 2 0 を通じて、当該動作データから定型文番号を読み出し、その後、ステップ S 4 2 2 において、定型文情報テーブル 2 2 2 から今回の定型文番号に対応する定型文を読み出す。一方、前記ステップ S 4 2 0 において、定型文でないと判別された場合は、次のステップ S 4 2 3 において、番組作成手段 3 2 0 を通じて、当該会話情報 C C I から今回の投稿文又は挿入文を読み出す。

【 0 1 5 2 】

前記ステップ S 4 2 2 での処理あるいはステップ S 4 2 3 での処理が終了した段階で、次のステップ S 4 2 4 に進み、当該会話文（定型文又は投稿文あるいは挿入文）の音声出力を開始する。これによって、後述するステップ S 4 2 8 での画像表示（会話文の表示を含む）とほぼ同期して当該会話文がモニタ 1 8 のスピーカ 4 1 4 から発せられることになる。

【 0 1 5 3 】

前記ステップ S 4 2 4 での処理が終了した段階、あるいはステップ S 4 1 9 において、会話の継続中であると判別された場合は、図 3 1 のステップ S 4 2 5 に

において、当該会話文を吹き出しを含めて画像メモリ405に描画する。

【0154】

前記ステップS425での処理が終了した段階、又はステップS418において会話なしであると判別された場合、又はステップS415において、動作データなしと判別された場合は、ステップS426に進み、インデックスレジスタkの値を+1更新した後、次のステップS427において、すべてのキャラクタ210についての画像描画処理が終了したか否かが判別される。この判別は、インデックスレジスタkの値が今回のキャラクタ数A以上であるかどうかで行われる。

【0155】

インデックスレジスタkの値がキャラクタ数A未満であれば、図29の前記ステップS409に戻って、次のキャラクタ210についての描画処理を行い、インデックスレジスタkの値がキャラクタ数A以上となった段階で、図31のステップS428に進み、画像表示手段314を通じて、画像メモリ405に描画された画像データをモニタ18に出力して、該画像データをモニタ18の画面上に表示させる。

【0156】

次に、ステップS429において、インデックスレジスタmの値を+1更新した後、次のステップS430において、1つのシーンが終了したか否かが判別される。

【0157】

当該シーンについての動作表示及び会話出力が終了していなければ、図29の前記ステップS408に戻り、該ステップS408以降の処理が行われる。即ち、すべてのキャラクタに関し、それぞれ次の動作データに基づく描画が行われる。当該シーンについての動作表示及び会話出力が終了した段階で、図32のステップS431に進み、インデックスレジスタjの値を+1更新した後、次のステップS432において、1つのシーケンスが終了したか否かが判別される。

【0158】

当該シーケンスについての動作表示及び会話出力が終了していなければ、図2

9の前記ステップS404に戻り、該ステップS404以降の処理が行われる。即ち、次のシーンについて、すべてのキャラクタに関する動作表示及び会話出力が行われる。当該シーケンスについての動作表示及び会話出力が終了した段階で、図32のステップS433に進み、インデックスレジスタiの値を+1更新した後、次のステップS434において、今回の番組を構成するすべてのシーケンスについて処理が終わったか否かが判別される。

【0159】

すべてのシーケンスについての動作表示及び会話出力が終了していなければ、図29の前記ステップS402に戻り、該ステップS402以降の処理が行われる。即ち、次のシーケンスについての動作表示及び会話出力が行われる。そして、すべてのシーケンスについての動作表示及び会話出力が終了した段階で、図32のステップS435に進み、エンディングの画像、例えばアニメーション画像を所定時間表示して、この番組作成・出力手段304での処理が終了する。

【0160】

図24のメインルーチンの説明に戻り、前記ステップS103において、選択された項目が、①：本日の番組でないと判別された場合は、ステップS110に進み、サブメニュー処理に入る。

【0161】

このサブメニュー処理は、図33に示すように、ステップS501において、選択された項目が、②：既放送の番組確認であるか否かが判別される。項目が②：既放送の番組確認であれば、次のステップS502に進み、モニタ18の画面上にカレンダーを表示する。その後、ステップS503において、コントローラ16からの操作入力を待つ。即ち、年月日の入力待ちとなる。操作入力があった段階で、次のステップS504に進み、要求された年月日を受け取り、次のステップS505において、番組作成・出力手段304での処理に入る。このとき、現在よりも未来の年月日を選択した場合や、このネットワークサービスが実行される前の年月日を指定した場合は、エラーメッセージが表示されて、指定された範囲の年月日を入力する旨のメッセージが表示されることになる。

【0162】

番組作成・出力手段 3 0 4 での処理は、すでに説明したため、ここでは省略するが、要求した年月日についての番組がモニタ 1 8 の画面上に表示されることになる。

【 0 1 6 3 】

前記ステップ S 5 0 1 において、②：既放送の番組確認でないと判別された場合は、次のステップ S 5 0 6 に進み、選択された項目が、③：投稿であるか否かが判別される。項目が③：投稿であれば、次のステップ S 5 0 7 に進み、投稿文編集手段 3 0 8 での処理に入る。

【 0 1 6 4 】

この投稿文編集手段 3 0 8 での処理は、まず、図 3 4 のステップ S 6 0 1 において、モニタ 1 8 の画面上に投稿文編集用の画面を表示する。その後、ステップ S 6 0 2 において、コントローラ 1 6 からの操作入力を待つ。即ち、シーケンスに関する項目や投稿文の入力待ちとなる。

【 0 1 6 5 】

次に、ステップ S 6 0 3 において、前記操作入力がシーケンスに関する項目の入力であるか否かが判別される。シーケンスに関する項目であれば、次のステップ S 6 0 4 に進み、入力された項目に対応するシーケンス番号を確保する。

【 0 1 6 6 】

前記ステップ S 6 0 3 において、シーケンスに関する項目でないと判別された場合は、ステップ S 6 0 5 に進み、文書入力であるか否かが判別される。文書入力であれば、次のステップ S 6 0 6 に進み、入力文書の編集を行う。この文書編集は、投稿文の入力、修正、削除等を含む。なお、前記ステップ S 6 0 5 において、文書入力でないと判別された場合は、次のステップ S 6 0 7 に進み、操作入力に応じたその他の処理が行われる。

【 0 1 6 7 】

前記ステップ S 6 0 4、ステップ S 6 0 6 又はステップ S 6 0 7 での処理が終了した段階で、次のステップ S 6 0 8 に進み、投稿文の編集が終了したか否かが判別される。この判別は、例えばモニタ 1 8 の画面上に表示されている図示しない例えば「編集終了」のアイコンが操作されたかどうかで行われる。

【0168】

編集が終了していない場合は、前記ステップS602に進み、次の操作入力待ちとなり、編集が終了した時点で、次のステップS609に進み、確保された項目と、これら項目に対応する入力文書（投稿文）を送信用ファイルに保存する。

【0169】

前記ステップS609での処理が終了した段階で、この投稿文編集手段308での処理が終了する。

【0170】

図33のルーチンの説明に戻り、次のステップS508において、第2のアクセス処理手段310での処理に入る。この第2のアクセス処理手段310での処理は、まず、図35のステップS701において、コントローラ16を介してのパスワードの入力を待つ。パスワードの入力があった段階で、次のステップS702に進み、入力されたパスワードが正しいか否か、即ち、ユーザが予め設定した正規のパスワードと同じものであるか否かが判別される。

【0171】

入力したパスワードが正しくなければ、ステップS703に進み、モニタ18の画面上にエラーメッセージを表示して、再び前記ステップS701に戻り、パスワードの入力を待つ。そして、正しいパスワードが入力された段階で、次のステップS704に進み、サーバ104との接続を行う。

【0172】

サーバ104では、ステップS303において、差出人がこのネットワークサービスに正規に登録したユーザであるかどうかを検索し、正規のユーザであると判別した段階で、当該差出人に対して正常信号を送り（ステップS305）、当該ユーザのエンタテインメントシステム10から送られてくる投稿文を受信して、投稿文用データベース114に蓄積する（ステップS308）。

【0173】

なお、ステップS304において、正規のユーザでないと判別された場合は、上述したように、エラー処理が行われることになる。

【0174】

図 3 5 のルーチンの説明に戻り、次のステップ S 7 0 5 において、サーバ 1 0 4 との接続が正常に行われたか否かが判別される。この判別は、サーバ 1 0 4 から正常信号が送られてきたかどうかで行われる。サーバ 1 0 4 から正常信号ではなくエラー信号が送られてきた場合は、次のステップ S 7 0 6 に進み、例えば「正規の会員として登録してください。」などのエラーメッセージをモニタ 1 8 の画面上に表示して、この番組処理手段 3 0 0 での処理を強制終了する。

【 0 1 7 5 】

前記ステップ S 7 0 5 において、正常であると判別された場合は、次のステップ S 7 0 7 に進み、送信用ファイルに保存されているシーケンス番号と投稿文をサーバ 1 0 4 に向けて送信する。サーバ 1 0 4 では、上述したように、ステップ S 3 0 8 において、シーケンス番号と投稿文を受信して、投稿文用データベース 1 1 4 に蓄積する。前記投稿文等の送信が終了した時点で、ステップ S 7 0 8 において、サーバ 1 0 4 との接続を解除（ログアウト）した後、この第 2 のアクセス処理手段 3 1 0 での処理が終了する。

【 0 1 7 6 】

図 3 3 のルーチンの説明に戻り、前記ステップ S 5 0 6 において、選択された項目が、③：投稿でないと判別された場合は、ステップ S 5 0 9 に進み、今度は、選択された項目が④：プレゼント情報であるか否かが判別される。④：プレゼント情報であれば、次のステップ S 5 1 0 に進み、プレゼント処理手段 3 1 2 での処理に入る。

【 0 1 7 7 】

このプレゼント処理手段 3 1 2 での処理は、まず、図 3 6 のステップ S 8 0 1 において、モニタ 1 8 の画面上にプレゼントポイントテーブル（図 2 8 参照）を表示する。この表示にあたっては、ユーザ名とポイントが表示され、ユーザ ID は隠された形態となる。

【 0 1 7 8 】

次に、ステップ S 8 0 2 において、プレゼント紹介用のキャラクタのオブジェクトデータを光ディスク 2 0 から読み出す。その後、ステップ S 8 0 3 において、プレゼント紹介用のキャラクタの動作データファイル 2 2 0 を光ディスク 2 0

から読み出す。

【0179】

次に、ステップS804において、動作データの検索に用いられるインデックスレジスタpに初期値「0」を格納して、該インデックスレジスタpを初期化する。

【0180】

次に、ステップS805において、前記動作データファイル220からp番目の動作データを読み出し、次いで、ステップS806において、動作データを全て読み出したか否か、即ち、EOD（エンド・オフ・データ）であるか否かが判別される。

【0181】

EODでなく、動作データである場合は、次のステップS807に進み、当該オブジェクトデータの頂点データを、当該動作データに含まれる動作を示すデータ（座標等）に基づいて書き換える。その後、ステップS808において、当該キャラクタに関する3D画像をレンダリング処理を通じて画像メモリ405に描画する。

【0182】

次に、ステップS809において、当該動作データに会話があるか否かが判別される。この判別は、当該動作データに含まれる会話属性フラグCFLのビット情報が「会話あり」を示すかどうかで行われる。

【0183】

「会話あり」の場合は、次のステップS810に進み、今度は、会話開始であるか否かが判別される。この判別も当該動作データに含まれる会話属性フラグCFLのビット情報が「会話開始」を示すかどうかで行われる。

【0184】

「会話開始」の場合は、図37のステップS811に進み、次いで、ステップS812において、当該動作データから定型文番号を読み出し、その後、ステップS813において、定型文情報テーブル222から今回の定型文番号に対応する定型文を読み出す。一方、前記ステップS811において、定型文でないと判

別された場合は、ハードディスク418に記録されている番組情報ファイル200のうち、最新の番組情報ファイル200におけるプレゼントに関するユーザ情報PUIから挿入文を読み出す。

【0185】

前記ステップS813又はステップS814での処理が終了した段階で、次のステップS815に進み、当該会話文（定型文又は挿入文）の音声出力を開始する。これによって、後述するステップS817での画像表示（会話文の表示を含む）とほぼ同期して当該会話文がモニタ18のスピーカ414から発することになる。

【0186】

前記ステップS815での処理が終了した段階、あるいはステップS810において、会話の継続中であると判別された場合は、ステップS816において、当該会話文を吹き出しを含めて画像メモリ405に描画する。

【0187】

前記ステップS816での処理が終了した段階、あるいはステップS809において、会話なしであると判別された場合は、ステップS817において、画像表示手段314を通じて、画像メモリ405に描画された画像データをモニタ18に出力して、該画像データをモニタ18の画面上に表示させる。その後、ステップS818において、インデックスレジスタpの値を+1更新した後、図36のステップS805以降の処理に戻る。

【0188】

そして、前記ステップS806において、動作データなしと判別された場合は、図38のステップS819に進み、今回、プレゼントの対象となったユーザから当該ユーザを検索する。具体的には、プレゼントの対象となったユーザのユーザIDから自己のユーザIDを検索する。

【0189】

次に、ステップS820において、当該ユーザがあるか否かが判別される。即ち、自己に対してプレゼントの贈呈があったか否かが判別される。自己に対してプレゼントの贈呈があった場合は、モニタ18の画面上において、キャラクタに

対してプレゼントを贈る表示を行い、次いで、ステップ S 8 2 2 において、例えば図 3 9 に示すように、プレゼント 5 0 0 をもらったキャラクタ 2 1 0 が喜ぶ表示を行う。

【 0 1 9 0 】

ユーザ自身に対して様々な情報を提供してくれるキャラクタ 2 1 0 が、プレゼント 5 0 0 をもらって喜ぶ姿をユーザ自身が見ることで、キャラクタ 2 1 0 に対する親近感が湧き、投稿の動機付けになるという利点がある。

【 0 1 9 1 】

前記ステップ S 8 2 2 での処理が終了した段階、又は前記ステップ S 8 2 0 において自己がプレゼント贈呈の対象になっていないと判別された場合は、このプレゼント処理手段 3 1 2 での処理が終了する。

【 0 1 9 2 】

図 3 3 のルーチンの説明に戻り、前記ステップ S 5 0 9 において、選択された項目が、④：プレゼント情報でないと判別された場合は、ステップ S 5 1 1 に進み、操作入力に応じたその他の処理を行う。

【 0 1 9 3 】

前記ステップ S 5 0 5、ステップ S 5 0 8、ステップ S 5 1 0 又はステップ S 5 1 1 での処理が終了した段階で、サブメニュー処理が終了する。

【 0 1 9 4 】

図 2 4 のメインルーチンの説明に戻り、前記ステップ S 1 0 9 又はステップ S 1 1 0 での処理が終了した段階で、次のステップ S 1 1 1 に進み、この番組処理手段 3 0 0 に対するプログラム終了要求（電源断や強制終了等）があるか否かが判別される。終了要求がなければ、前記ステップ S 1 0 1 に戻り、該ステップ S 1 0 1 以降の処理を繰り返す。そして、終了要求があった段階で、この番組処理手段 3 0 0 での処理が終了する。

【 0 1 9 5 】

このように、本実施の形態に係る通信システム 1 0 0 においては、各ユーザ側に設置されたエンタテインメントシステム 1 0 が、第 1 のアクセス処理手段 3 0 2 を通じて、サーバ 1 0 4 から少なくとも一連の番組を構成するための情報（番

組情報ファイル200)を受け取るようにしている。

【0196】

各ユーザ側では、前記第1のアクセス処理手段302での処理が終了した段階で、サーバ104との接続が中断され、受け取った番組情報ファイル200に基づいて一連の番組を構成してモニタ18の画面上に表示する。

【0197】

各ユーザは、モニタ18の画面上に表示されている一連の番組に登場する種々のキャラクタのせりふや掲示等を通じて、各ユーザの投稿内容を知ることができる。

【0198】

そして、各ユーザは、投稿したい情報がある場合は、一連の番組が続いている間あるいは終了した後に、第2のアクセス処理手段310を通じて、その投稿情報をサーバ104に転送することができる。もちろん、第2のアクセス処理手段310が終了した段階で、サーバ104との接続が中断する。

【0199】

このように、本実施の形態に係る通信システム100においては、サーバ104に集められた各ユーザからの投稿情報を、サーバ104との接続を中断した状態で、しかも、種々のキャラクタが登場する番組を通じて確認することができ、ネットワークを使用した新規な番組配信の形態を構築することができる。

【0200】

特に、前記一連の番組を、2種類以上の時間幅を有する複数のシーケンスにて構成するようにしたので、前記一連の番組がバラエティに富んだものとなり、ユーザを飽きさせないようにすることができる。しかも、各シーケンスとしてそれぞれ連続性のあるものを用意すれば、定番番組として実現させることができる。

【0201】

また、前記一連の番組を構成する情報(番組情報ファイル200)としては、少なくとも前記一連の番組を構成する複数のシーケンスに登場するキャラクタの会話出力を含む動作データを示す指示情報(キャラクタ情報CI)と、前記複数のシーケンスの順番、並びに各ユーザからの投稿情報としてもよい。これらの情

報はテキストデータとして構成することができるため、転送速度を向上させることができる。しかも、変更部分のみを転送するようにすれば、更に転送速度を上げることができ、第1のアクセス処理手段302での前記番組情報ファイル200のローディングにかかる時間を短縮することができる。

【0202】

また、本実施の形態に係る番組処理手段300は、第1のアクセス処理手段302によるサーバ104からの情報（番組情報ファイル200）に基づいて、一連の番組を作成する番組作成手段320と、該番組作成手段320にて作成された番組をモニタ18の画面上に表示させる番組表示手段（番組描画手段322及び画像表示手段314）とを有し、特に、番組表示手段は、第1のアクセス処理手段302でのローディング処理の間にオープニング画像を表示し、少なくとも前記ローディング処理が終了した段階で、前記一連の番組の表示を行うようにしている。

【0203】

これにより、ユーザは、エンタテインメントシステム10による番組情報ファイル200のローディング処理を意識することなく、自然に番組に対して感情移入することができ、前記ローディング処理を待つという、いらいら感をなくすことができる。なお、番組中、あるいは番組が終了した後の適当な時間に入力した投稿情報（シーケンス番号及び投稿文）は、第2のアクセス処理手段310を通じてサーバ104に転送されることになる。

【0204】

このように、本実施の形態においては、サーバ104に対するアクセスを必須要素とした番組構成において、ユーザに、そのアクセスを意識させることなく番組を楽しませることが可能となり、新規な番組構成の開発の促進に寄与させることができる。

【0205】

更に、本実施の形態に係る通信システム100は、サーバ104から各ユーザのエンタテインメントシステム10に番組情報ファイル200を送信し、該番組情報ファイル200に登録された情報とエンタテインメントシステム10に保持

された情報とによって構成される番組を、エンタテインメントシステム10のモニタ18に出力するようにしたので、サーバ104からテキストデータを主とした情報を各ユーザ側に送信し、各ユーザにおいて前記情報と例えば画像データとを組み合わせる番組を構成することができるため、サーバ104から各ユーザへの転送速度を速めることができ、ユーザは、サーバ104から送られてくる情報を長い時間待つということがなくなる。その結果、ネットワーク102を利用した番組配信の普及につながるという効果を得ることができる。

【0206】

また、本実施の形態では、番組情報の供給、特に、サーバ104から各ユーザ側のエンタテインメントシステム10に番組情報ファイル200を送信し、該番組情報ファイル200に登録された情報と前記エンタテインメントシステム10に保持された情報とによって構成される番組を供給するにあたって、各ユーザ側に設置されたエンタテインメントシステム10におけるモニタ18の画面上に表示すべき複数のキャラクタのオブジェクトデータを作成する処理と、複数のシーケンスに登場する複数のキャラクタのシーケンス毎の動作データを作成する処理と、これら作成された複数のキャラクタのオブジェクトデータとシーケンス毎の動作データを各ユーザに配布される光ディスク20に記録する処理とを有するようにしている。

【0207】

これにより、まず、複数のキャラクタのオブジェクトデータが作成され、更に、複数のシーケンスに登場する複数のキャラクタのシーケンス毎の動作データが作成される。作成された前記複数のキャラクタのオブジェクトデータとシーケンス毎の動作データは各ユーザに配布される光ディスク20に記録されることになる。

【0208】

前記光ディスク20は、各ユーザに配布され、各ユーザ側のエンタテインメントシステム10にセットされることとなる。即ち、この段階で、光ディスク20に記録された情報がエンタテインメントシステム10に保持されることとなる。

【0209】

つまり、各ユーザ側のエンタテインメントシステム10では、データ量の多いキャラクタのオブジェクトデータや動作データが保持されることになり、サーバ104からはテキストデータを主とした情報を各ユーザ側に送信することが可能となる。そのため、サーバ104から各ユーザ側のエンタテインメントシステム10への転送速度を速めることができ、ユーザは、サーバ104から送られてくる情報を長い時間待つということがなくなる。その結果、ネットワーク102を利用した番組配信の普及につながるという効果を得ることができる。そして、サーバ104から各ユーザに送信された情報とエンタテインメントシステム10に保持された情報とが組み合わされて番組が構成されることになる。

【0210】

また、前記番組情報の供給において、前記番組を構成する複数のシーケンスに表示すべき複数の背景画像データBGDを作成する処理と、作成された複数の背景画像データBGDのうち、選択された背景画像データBGDを前記光ディスク20に記録する処理とを有するようにしている。

【0211】

これにより、種々の記念日等において変化させるべき背景画像データBGDをサーバ104に蓄積させ、時期に応じた背景画像データBGDをサーバ104から各ユーザ側のエンタテインメントシステム10に送信するようにすれば、ある特定の番組において、種々の記念日等によって背景画像が変化できるようになるため、ユーザは、季節感や記念日の存在を認識しながら番組を楽しむことができる。なお、季節毎の背景画像データBGDについては、頻繁に変化するというものではないため、各ユーザ側のエンタテインメントシステム10に保持させるようにしてもよい。

【0212】

また、季節や各種記念日などに関係のない背景画像データBGDを前記光ディスク20に記録することができるため、すべての背景画像データBGDを送信する必要がなくなり、背景画像データBGDの送信による転送時間の延長化を抑制することができる。

【0213】

また、本実施の形態は、番組情報の編集、即ち、サーバ 1 0 4 から各ユーザ側のエンタテインメントシステム 1 0 に番組情報ファイル 2 0 0 を送信し、該番組情報ファイル 2 0 0 に登録された情報とエンタテインメントシステム 1 0 に保持された情報とによって構成される番組を編集するにあたって、前記番組を構成する複数のシーケンスの組合せを決定し、その組合せに係る各シーケンスの情報を番組情報ファイル 2 0 0 に登録する処理と、各ユーザ側から送られてくる投稿文を選別し、各シーケンスに発表すべき投稿文を抽出する処理と、抽出された投稿文を、前記番組情報ファイル 2 0 0 に登録された複数のシーケンスの情報のうち、それぞれ対応するシーケンスの情報に登録する処理とを有するようにしている。

【 0 2 1 4 】

これにより、サーバ 1 0 4 側において、番組を構成する複数のシーケンスが決定されて、これらシーケンスに関する情報が番組情報ファイル 2 0 0 に登録され、更に、各ユーザ側から送られてきた投稿文のうち、発表すべき投稿文が抽出されて、これら発表すべき投稿文が、それぞれ対応するシーケンスの情報に登録されることとなる。

【 0 2 1 5 】

そして、上述のように各種情報が登録された番組情報ファイル 2 0 0 がサーバ 1 0 4 から各ユーザ側のエンタテインメントシステム 1 0 に送信される。各ユーザ側のエンタテインメントシステム 1 0 では、受け取った番組情報ファイル 2 0 0 に登録されたシーケンスに関する情報に基づいて番組が構成されてモニタ 1 8 に出力され、更に、各シーケンスにおいて、対応する投稿文が発表されることになる。

【 0 2 1 6 】

特に、本実施の形態では、前記抽出された投稿文を、それぞれ対応するシーケンスの情報に登録する際に、前記投稿文から判断され得る感情をフラグ情報（感情フラグ F F L）として合わせて登録するようにしている。

【 0 2 1 7 】

そのため、各ユーザにおいて投稿文を発表する際に、感情フラグ F F L に基づ

いた感情を伴って発表することが可能となり、単に、投稿文を紹介するのではなく、投稿文が例えば楽しい内容であれば、例えばシーケンスに登場するキャラクターが楽しそうに投稿文を紹介するというシーケンス内容とすることができ、飽きのこない番組構成とすることができる。また、使用者は投稿に対する意識を高めることができ、投稿の促進につながる。

【0218】

また、上述の第1のシーケンスSQ1はキャラクターたちが演じる演劇であるが、この劇の内容はユーザから収集した投稿文の内容によって演出されるようにしてもよい。具体的には、投稿文用データベース114に蓄積された投稿文の内容により、その時点で関心の多い事柄を題材とした演劇にすればよく、例えばあるテレビゲームXの攻略方法に対して多くのユーザが感心を持っていることが想定できたなら、この話題に関してキャラクター同士が会話をしたり、また、より詳しい情報をユーザに要求するというような場面を第1のシーケンスSQ1の中に挿入する。

【0219】

さらに、予めユーザに対して番組の内容に対してリクエストを求めておき、このリクエストの集計結果により演劇の内容を決めるようにしてもよい。そして、このリクエストの内容は演劇内容そのものに対してのリクエストであってもよいし、あるいはその演劇の中で使用される音楽を選んでもらうような形式のものでよい。例えば、梅雨の時期であれば「雨の日に合う曲は？」という質問にし、12月であれば「クリスマスに合う曲は？」等の設問にする。そして、舞台をライブコンサート会場等として、集まったリクエスト結果の上位の曲をキャラクター達が演奏及び歌唱する等の設定にすればよい。また、リクエスト結果のランキングも発表するとよい。

【0220】

またさらには、投稿文とはテキスト形式ばかりでなく、グラフィックデータや音声データも扱えるものとすれば、番組中でユーザが参加する簡易な展覧会や演奏会を開催したり、あるいは演劇中の背景画像やBGMに使用することもできる。

【 0 2 2 1 】

なお、この発明に係る通信システム、コンピュータプログラム実行装置、記録媒体、コンピュータプログラム、番組情報供給方法及び番組情報編集方法は、上述の実施の形態に限らず、この発明の要旨を逸脱することなく、種々の構成を採り得ることはもちろんである。

【 0 2 2 2 】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明に係る通信システム、コンピュータプログラム実行装置、記録媒体、コンピュータプログラムによれば、サーバに集められた各使用者からの投稿情報を、サーバとの接続を中断した状態で、しかも、種々のキャラクターが登場する番組を通じて確認することができ、ネットワークを使用した新規な番組配信の形態を構築することができる。

【 0 2 2 3 】

また、本発明に係る番組情報供給方法及び番組情報編集方法によれば、ネットワークを使用した新規な番組配信の形態を構築することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本実施の形態に係る通信システムを示す構成図である。

【図 2】

本実施の形態に係るエンタテインメントシステムを示す構成図である。

【図 3】

本実施の形態に係るエンタテインメントシステムの回路構成を示すブロック図である。

【図 4】

サイトに設置されたサーバや番組情報編集用コンピュータ、並びに各種データベースの接続関係を示す構成図である。

【図 5】

番組情報ファイルの内訳を示す説明図である。

【図 6】

シーケンス情報の内訳を示す説明図である。

【図 7】

番組の構成を示す説明図である。

【図 8】

第 1 のシーケンスを構成するシーンの 1 ショットを示す説明図である。

【図 9】

第 1 のシーケンスを構成するシーンの他の 1 ショットを示す説明図である。

【図 1 0】

第 1 のシーケンスを構成するシーンの更に他の 1 ショットを示す説明図である。

【図 1 1】

第 1 のシーケンスを構成するシーンの更に他の 1 ショットを示す説明図である。

【図 1 2】

第 2 のシーケンスを構成するシーンのうち、代表的な 4 つのシーンを示す説明図である。

【図 1 3】

番組を供給する際のシステムを示す構成図である。

【図 1 4】

番組情報の供給処理を示す工程ブロック図である。

【図 1 5】

定型文情報テーブルの内訳を示す説明図である。

【図 1 6】

動作データファイルの内訳を示す説明図である。

【図 1 7】

会話属性フラグの内訳を示す説明図である。

【図 1 8】

動作データファイルの動作データ用データベースへの蓄積方法を示す説明図である。

【図 1 9】

会話情報の内訳を示す説明図である。

【図 2 0】

感情フラグの内訳を示す説明図である。

【図 2 1】

番組情報の編集処理を示す工程ブロック図（その 1）である。

【図 2 2】

番組情報の編集処理を示す工程ブロック図（その 2）である。

【図 2 3】

本実施の形態に係る番組処理手段の構成を示す機能ブロック図である。

【図 2 4】

本実施の形態に係る番組処理手段の処理動作を示すフローチャートである。

【図 2 5】

モニタ画面に表示されるメニューの一例を示す説明図である。

【図 2 6】

第 1 のアクセス処理手段の処理動作を示すフローチャートである。

【図 2 7】

サーバでの処理動作を示すフローチャートである。

【図 2 8】

プレゼントポイントテーブルの内訳を示す説明図である。

【図 2 9】

番組作成・出力手段の処理動作を示すフローチャート（その 1）である。

【図 3 0】

番組作成・出力手段の処理動作を示すフローチャート（その 2）である。

【図 3 1】

番組作成・出力手段の処理動作を示すフローチャート（その 3）である。

【図 3 2】

番組作成・出力手段の処理動作を示すフローチャート（その 4）である。

【図 3 3】

サブメニュー処理を示すフローチャートである。

【図 3 4】

投稿文編集手段の処理動作を示すフローチャートである。

【図 3 5】

第 2 のアクセス処理手段の処理動作を示すフローチャートである。

【図 3 6】

プレゼント処理手段の処理動作を示すフローチャート（その 1）である。

【図 3 7】

プレゼント処理手段の処理動作を示すフローチャート（その 2）である。

【図 3 8】

プレゼント処理手段の処理動作を示すフローチャート（その 3）である。

【図 3 9】

キャラクターが喜ぶ状態の一表示例を示す説明図である。

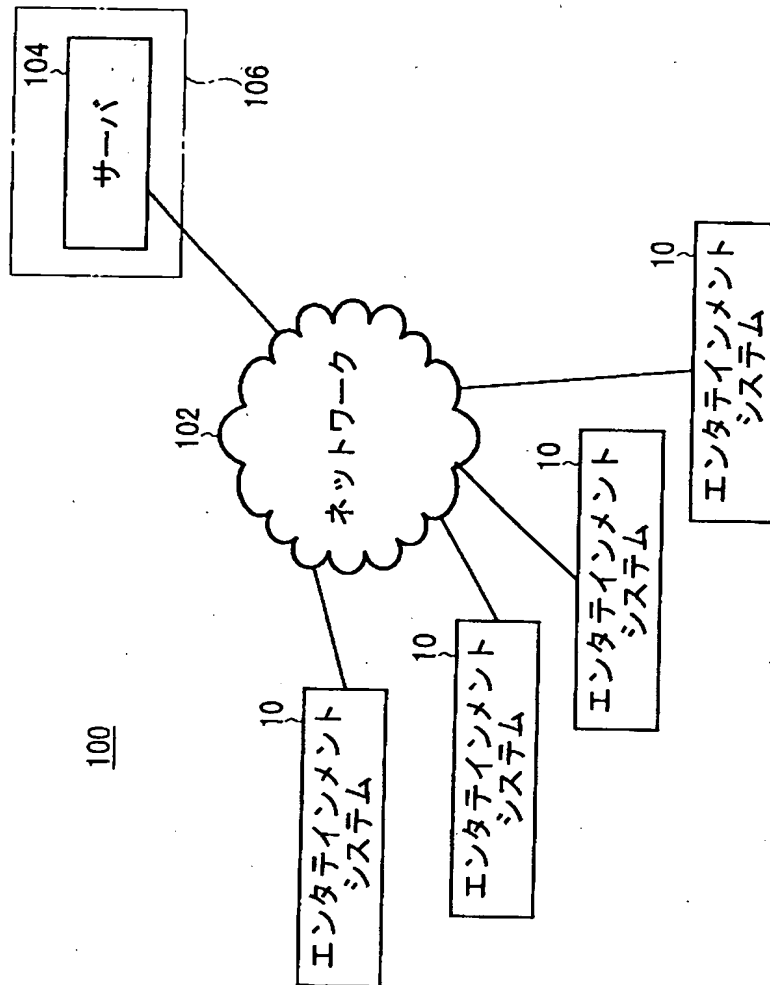
【符号の説明】

10…エンタテインメントシステム	12…エンタテインメント装置
14…メモリカード	16…コントローラ
18…モニタ	20…光ディスク
100…通信システム	102…ネットワーク
104…サーバ	106…サイト
108…番組情報編集用コンピュータ	120…番組情報供給用コンピュータ
200…番組情報ファイル	210…キャラクター
220…動作データファイル	222…定型文情報テーブル
300…番組処理手段	302…第 1 のアクセス処理手段
304…番組作成・出力手段	306…番組確認手段
308…投稿文編集手段	310…第 2 のアクセス処理手段
312…プレゼント処理手段	314…画像表示手段
320…番組作成手段	322…番組描画手段

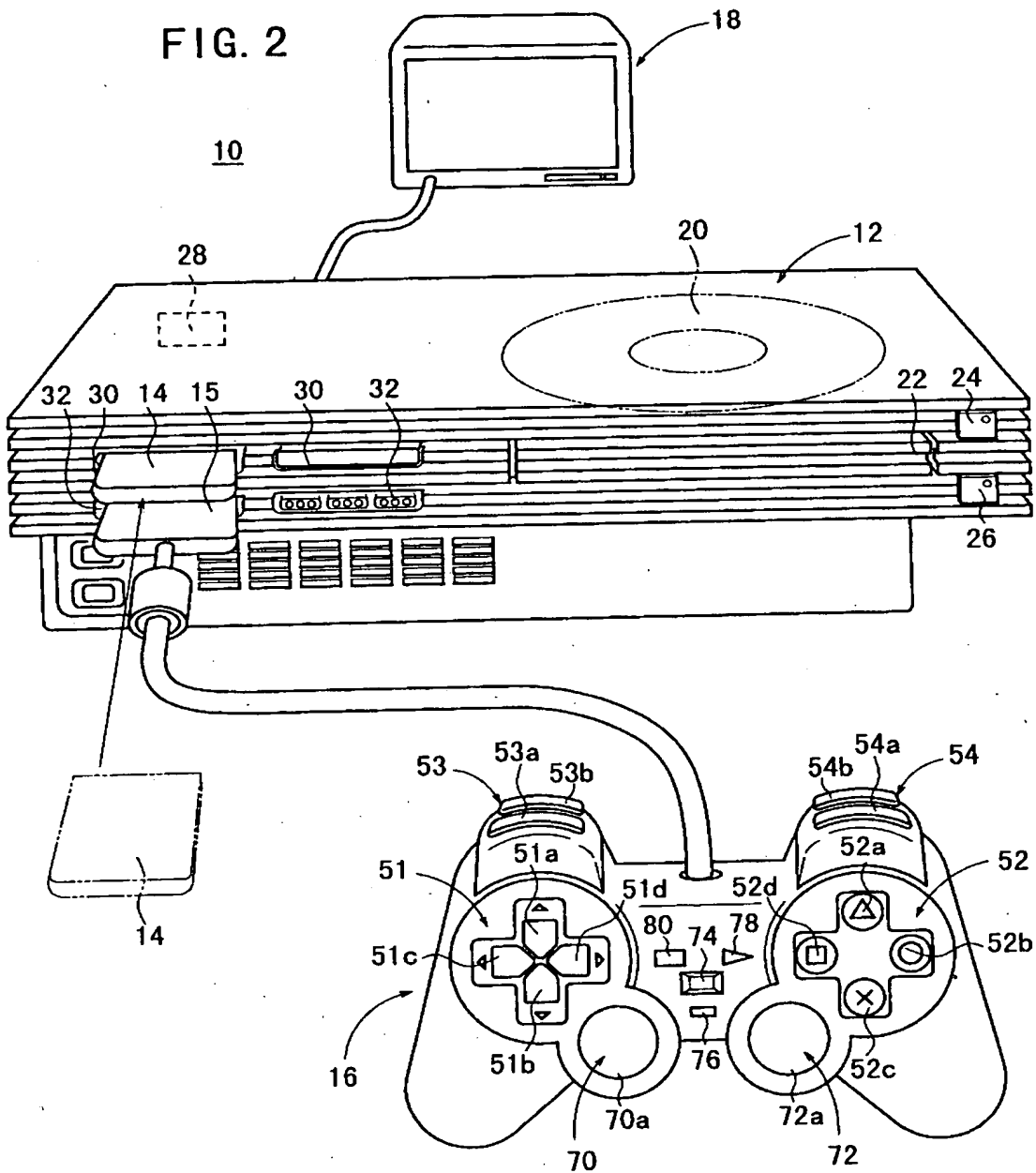
【書類名】 図面

【図 1】

FIG. 1

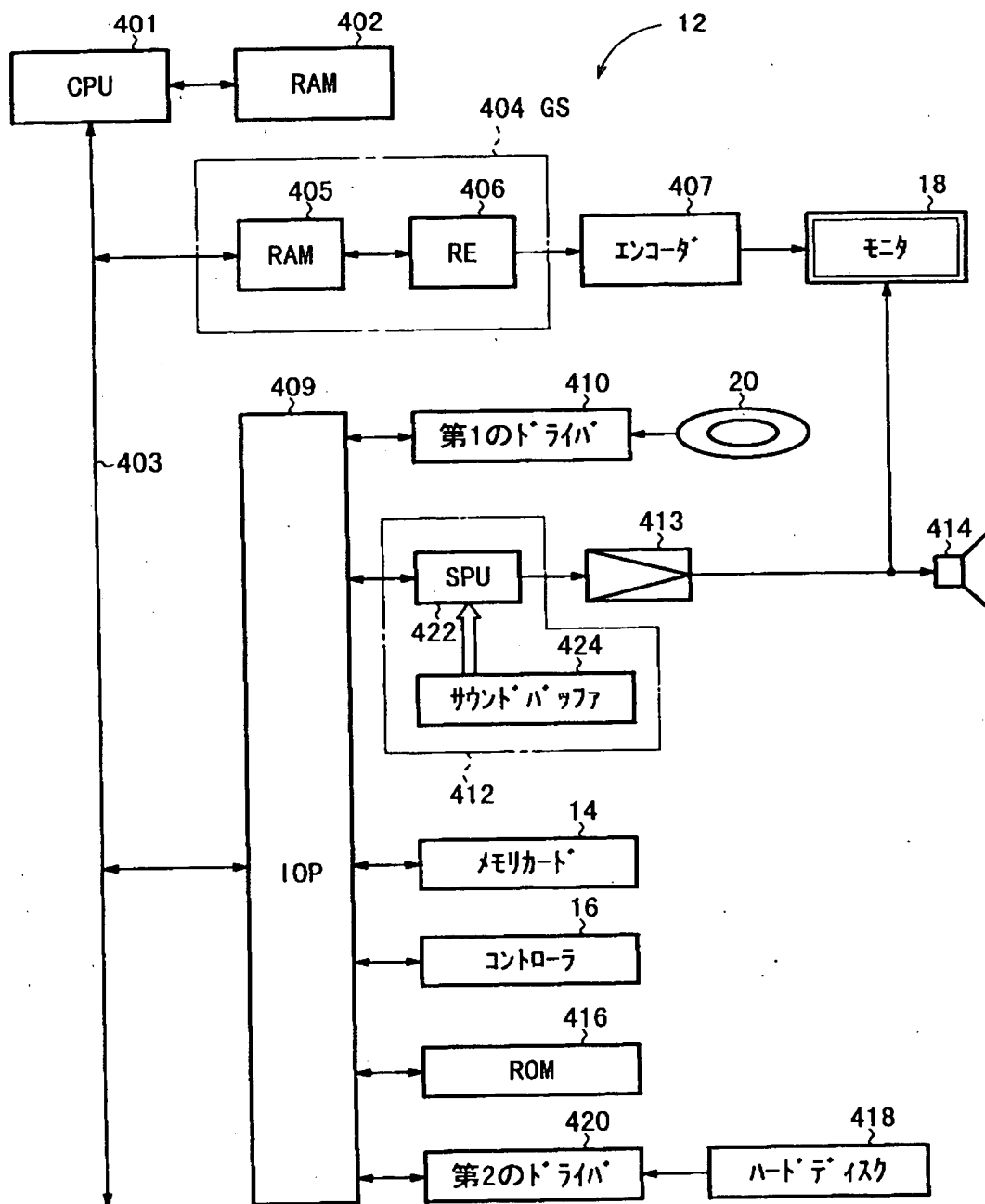


【図 2】



【図 3】

FIG. 3



【図 4】

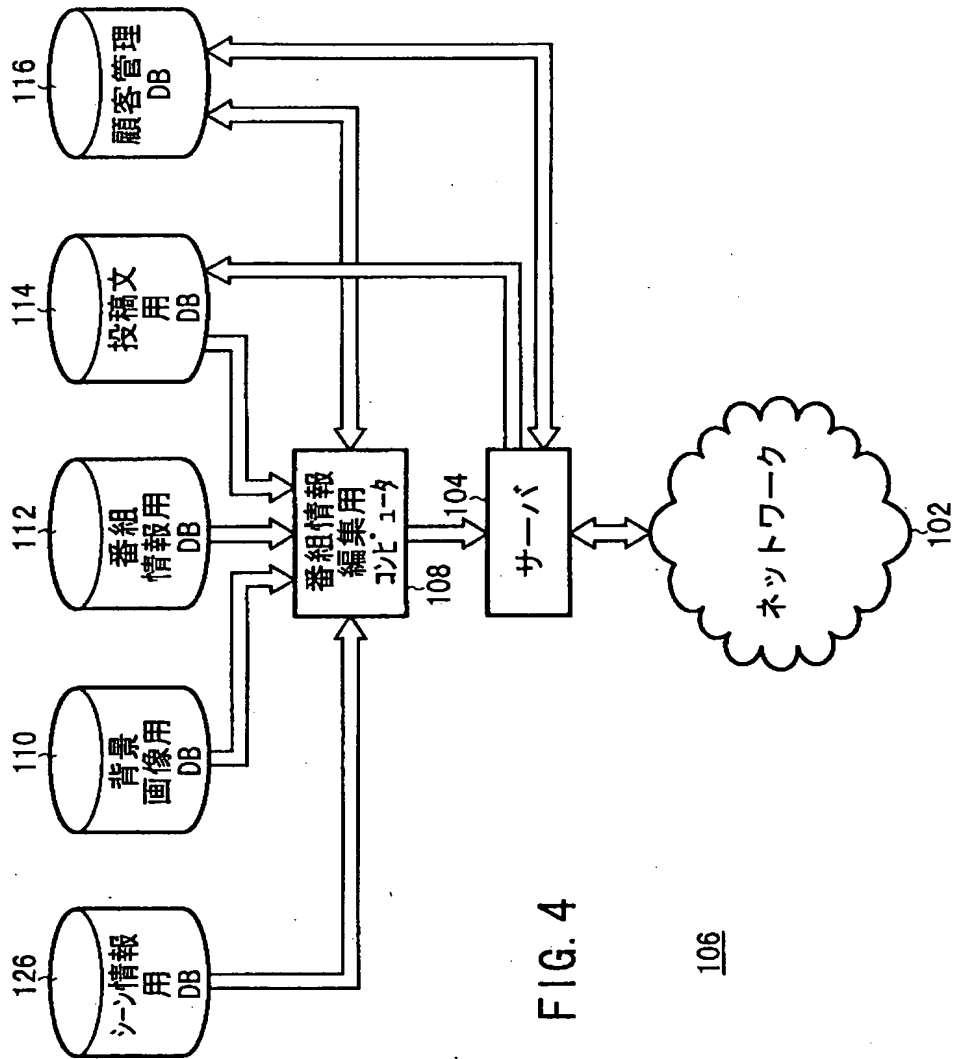


FIG. 4

106

【図 5】

FIG. 5

番組情報ファイル

200

シーケンス情報 (SQI)	}	テキストデータ領域 (TXZ)
シーケンス情報 (SQI)		
シーケンス情報 (SQI)		
⋮		
投稿に関するユーザ情報 (CUI)		
プレゼントに関するユーザ情報 (PUI)	}	グラフィックデータ領域 (GRZ)
背景画像データ (BGD)		
背景画像データ (BGD)		
背景画像データ (BGD)		
⋮		
背景画像データ (BGD)		

【図 6】

FIG. 6

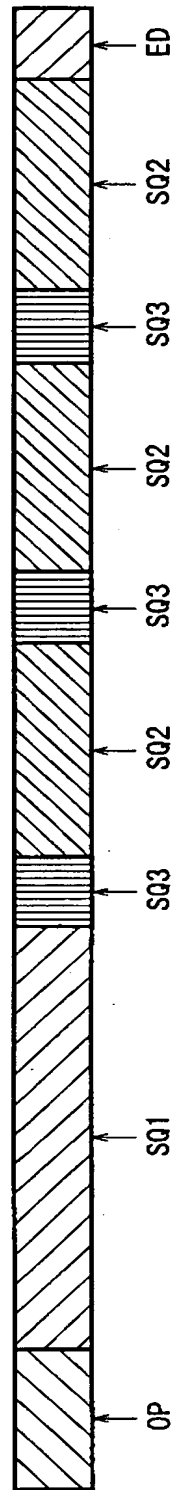
シーケンス情報

SQI

シーン情報 (SI)	背景情報 (BGI)
	キャラクタ情報 (CI) ・オブジェクト番号 ・ファイル属性 ・会話情報 (CCI)
	キャラクタ情報 (CI)
	⋮
シーン情報 (SI)	背景情報 (BGI)
	キャラクタ情報 (CI)
	キャラクタ情報 (CI)
	⋮
⋮	

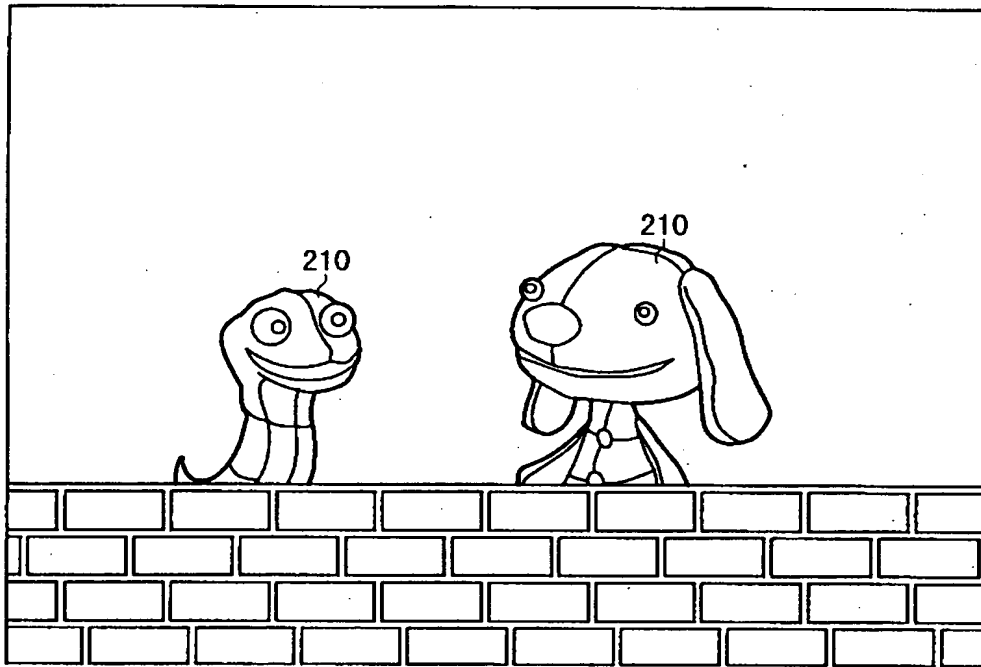
【図 7】

FIG. 7

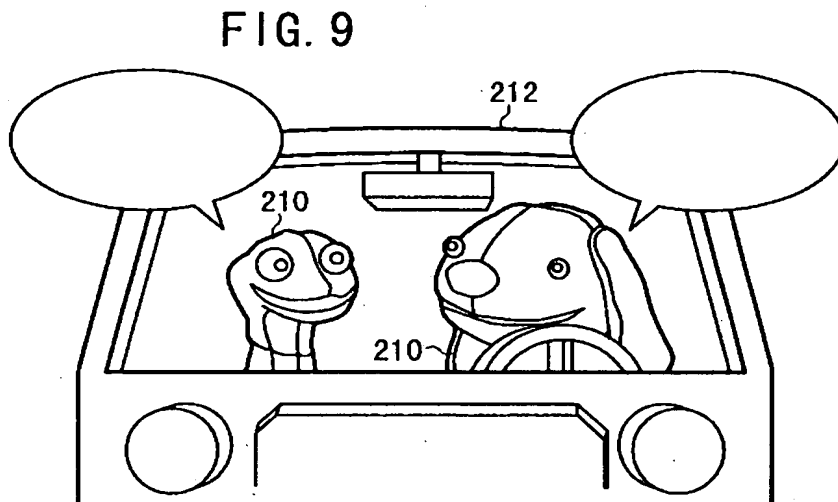


【図 8】

FIG. 8

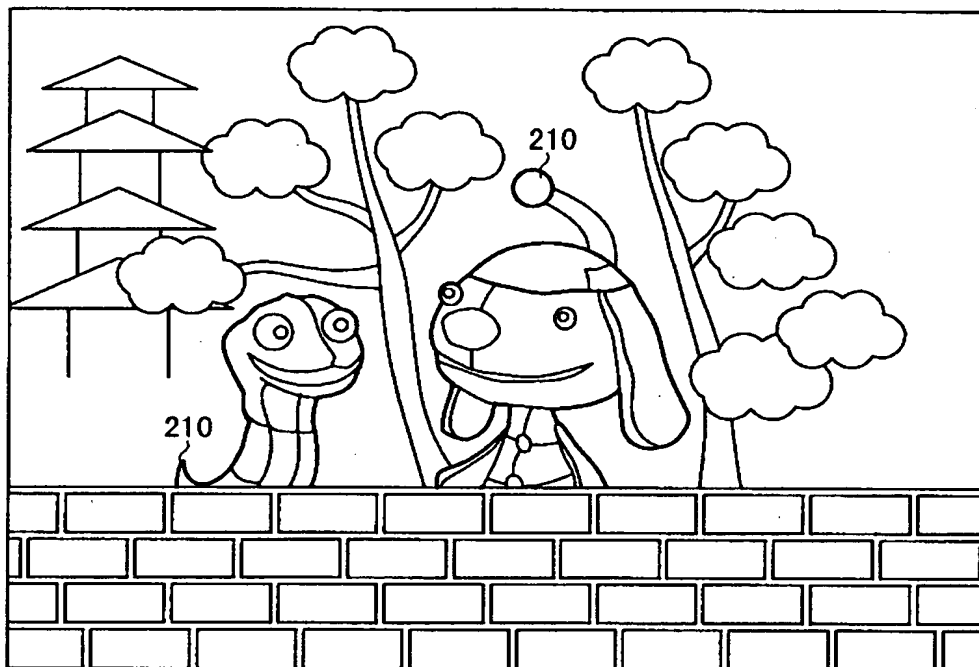


【図9】



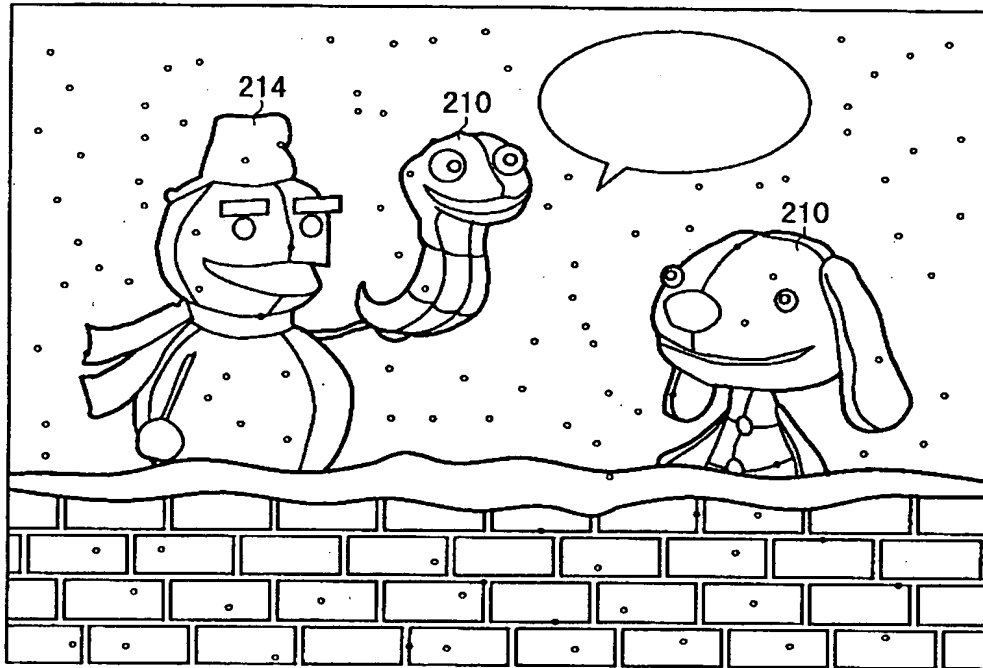
【図 10】

FIG. 10

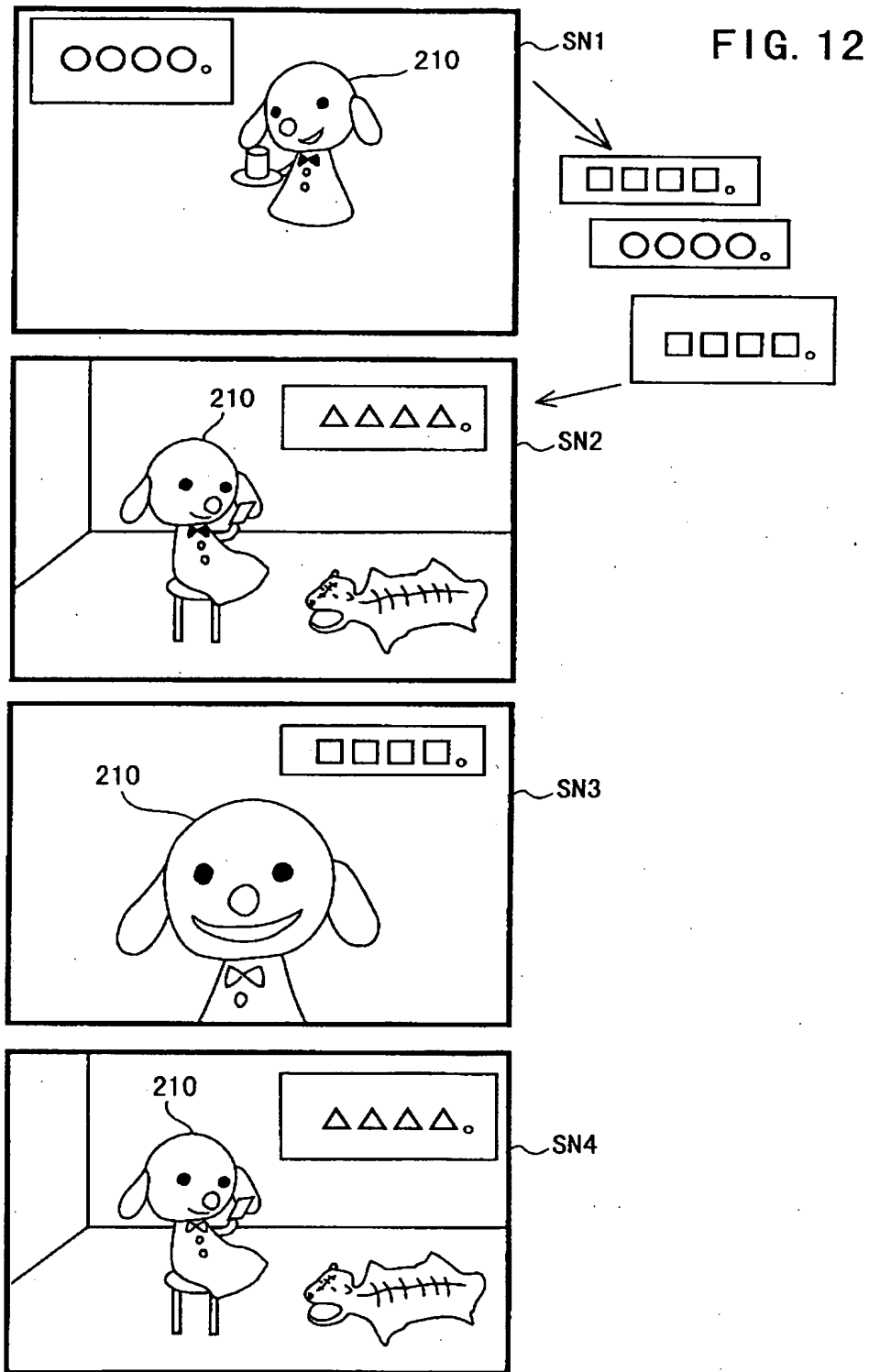


【図11】

FIG. 11

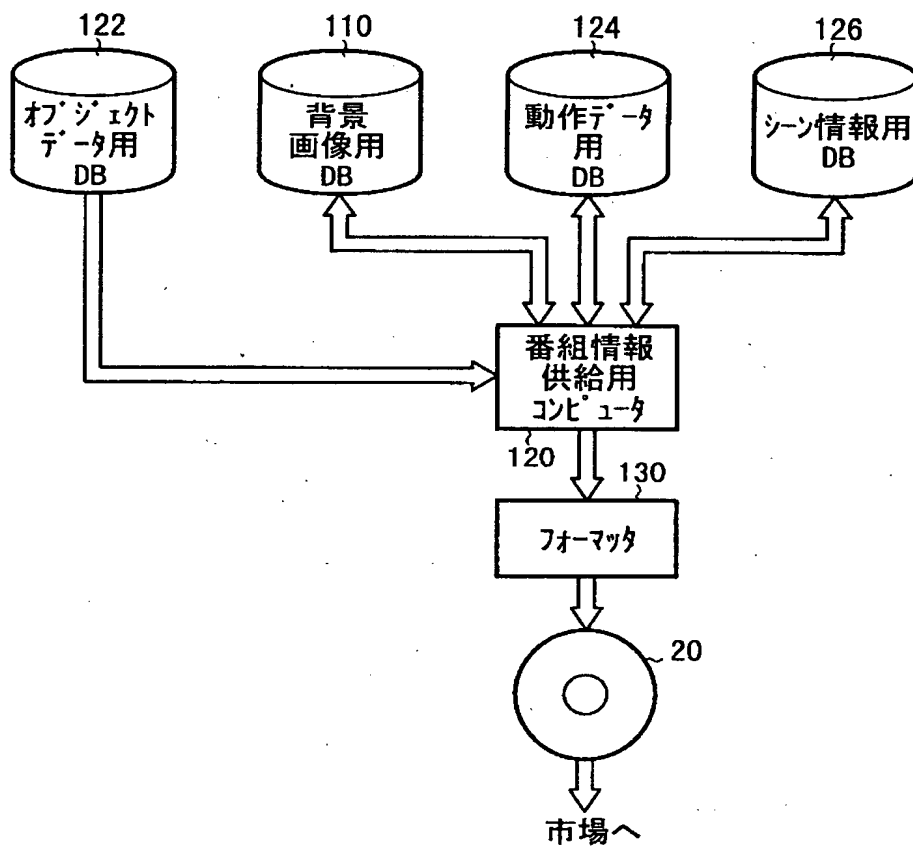


【図 12】



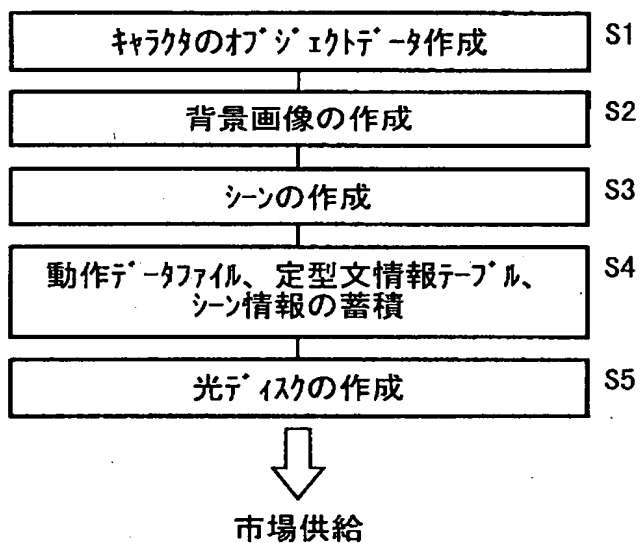
【図 1 3】

FIG. 13



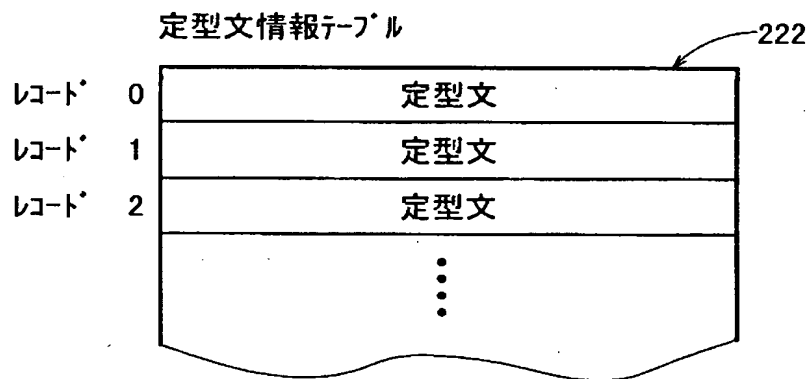
【図 1 4】

FIG. 14



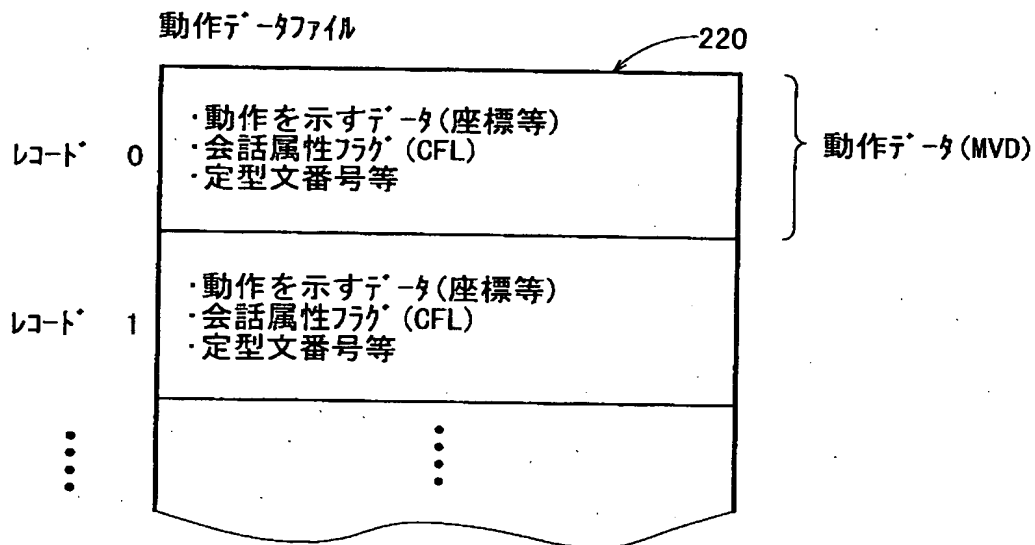
【図 1 5】

FIG. 15



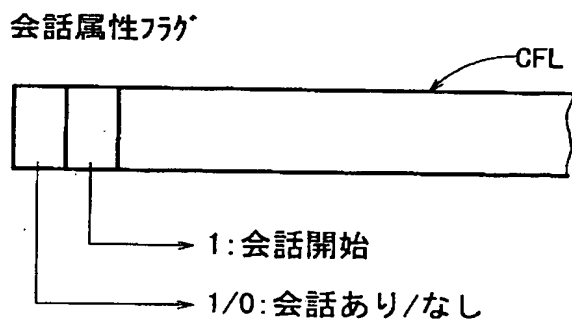
【図 1 6】

FIG. 16



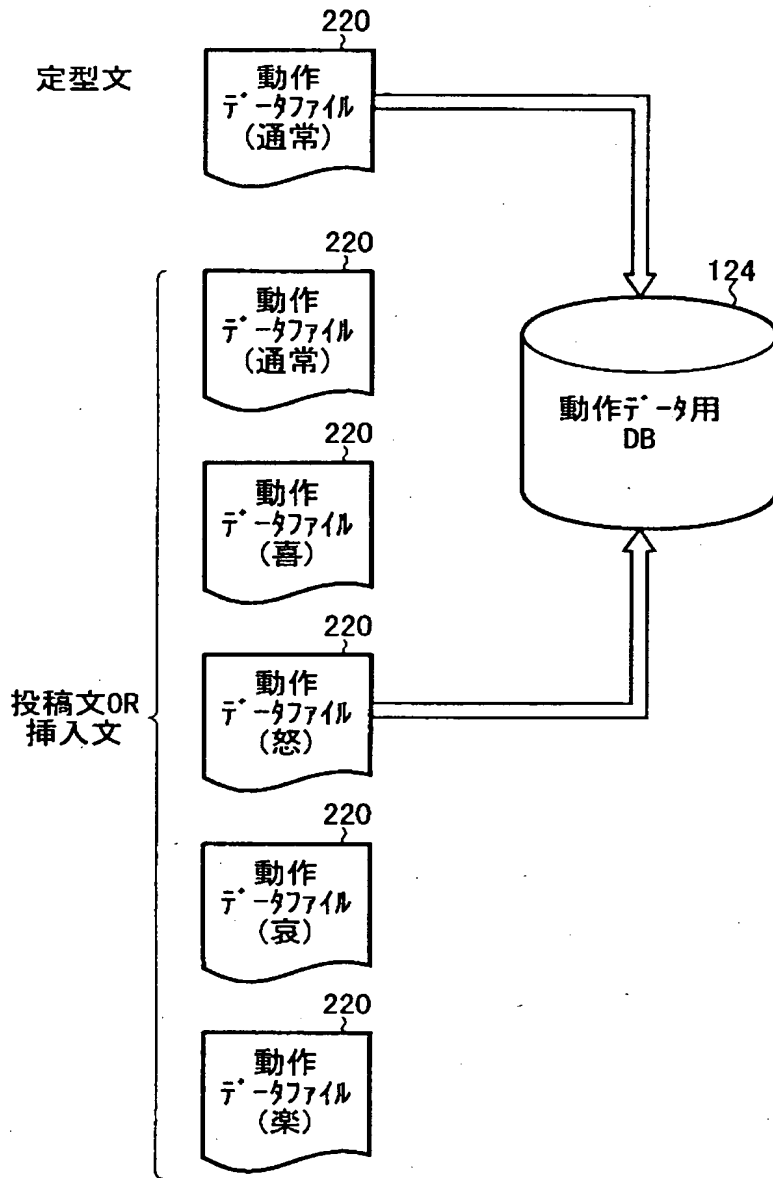
【図 1 7】

FIG. 17



【図 18】

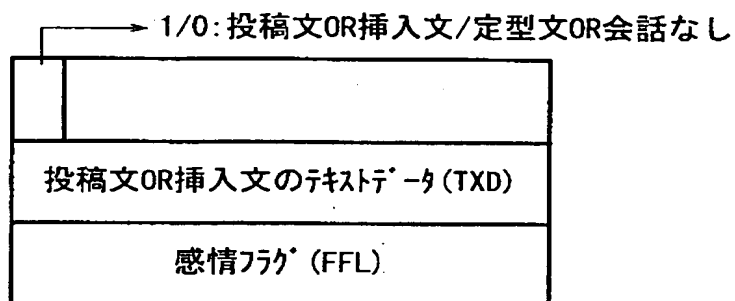
FIG. 18



【図 1 9】

FIG. 19

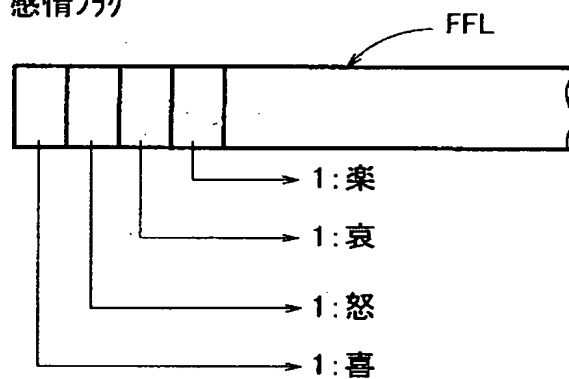
会話情報



【図 2 0】

FIG. 20

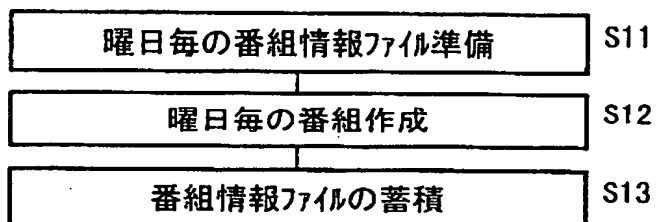
感情フラグ



通常の場合はすべて「0」

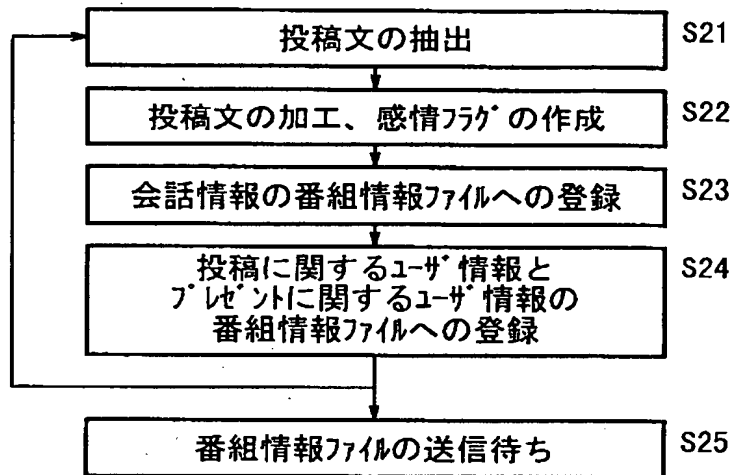
【図 2 1】

FIG. 21

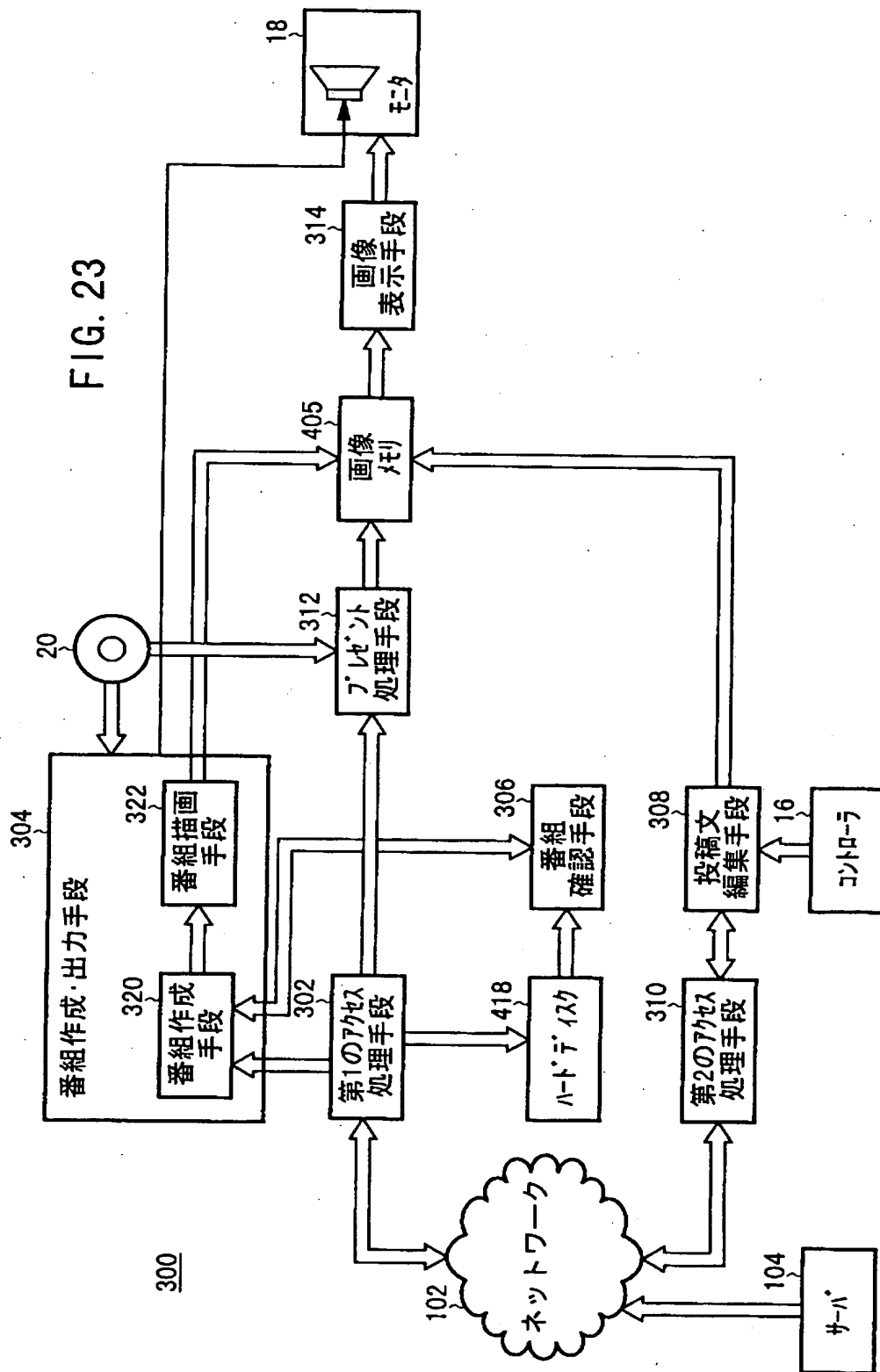


【図 2 2】

FIG. 22

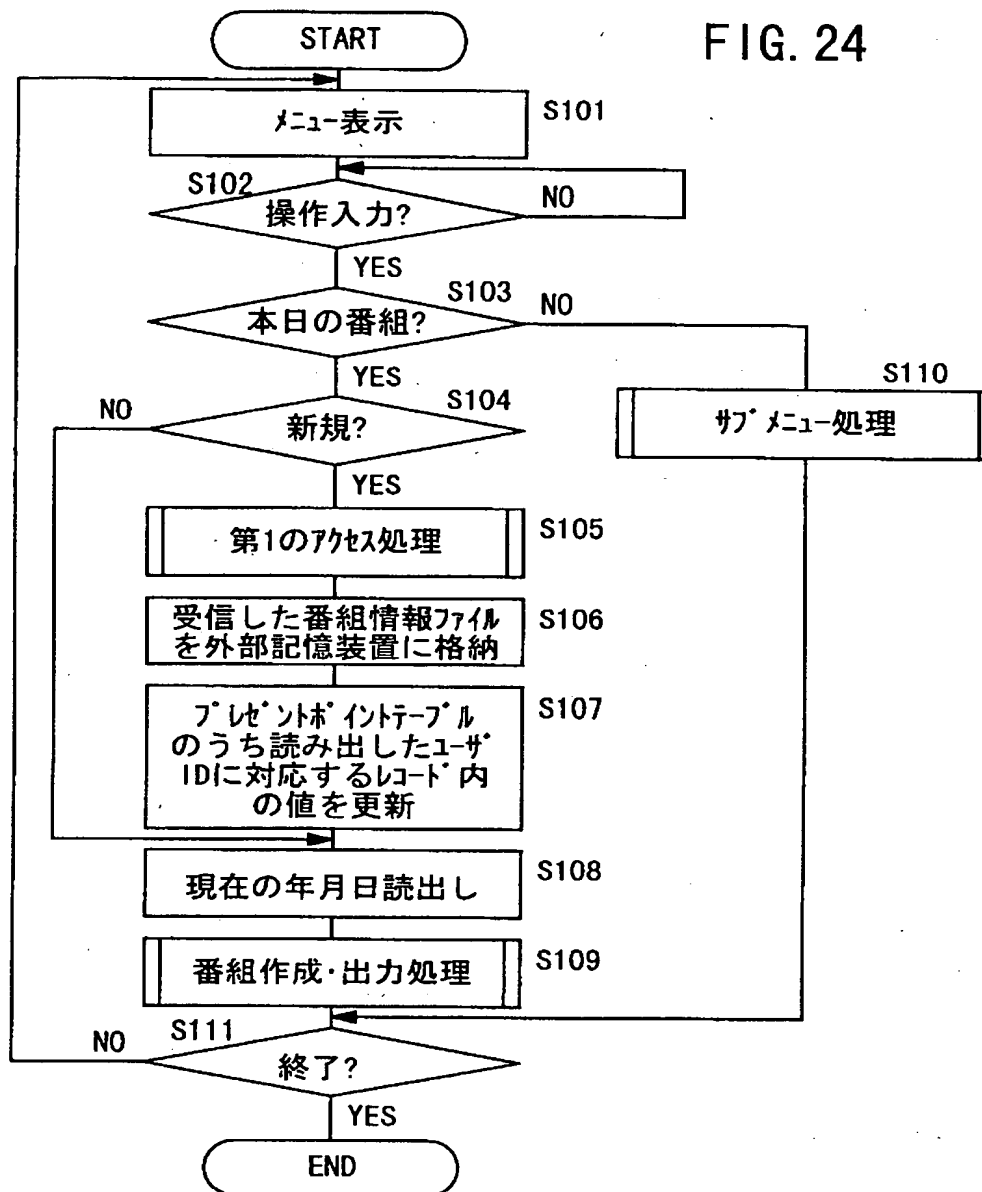


【図 23】



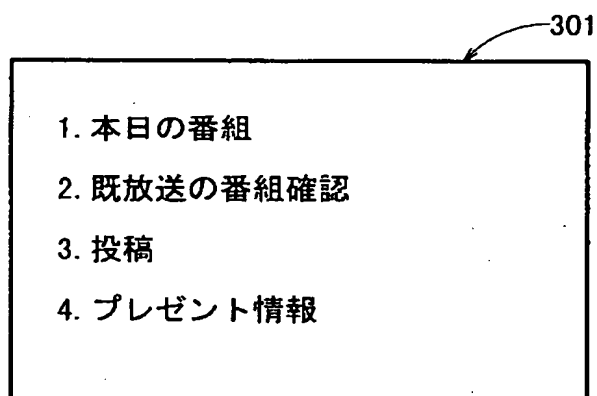
【図 24】

FIG. 24

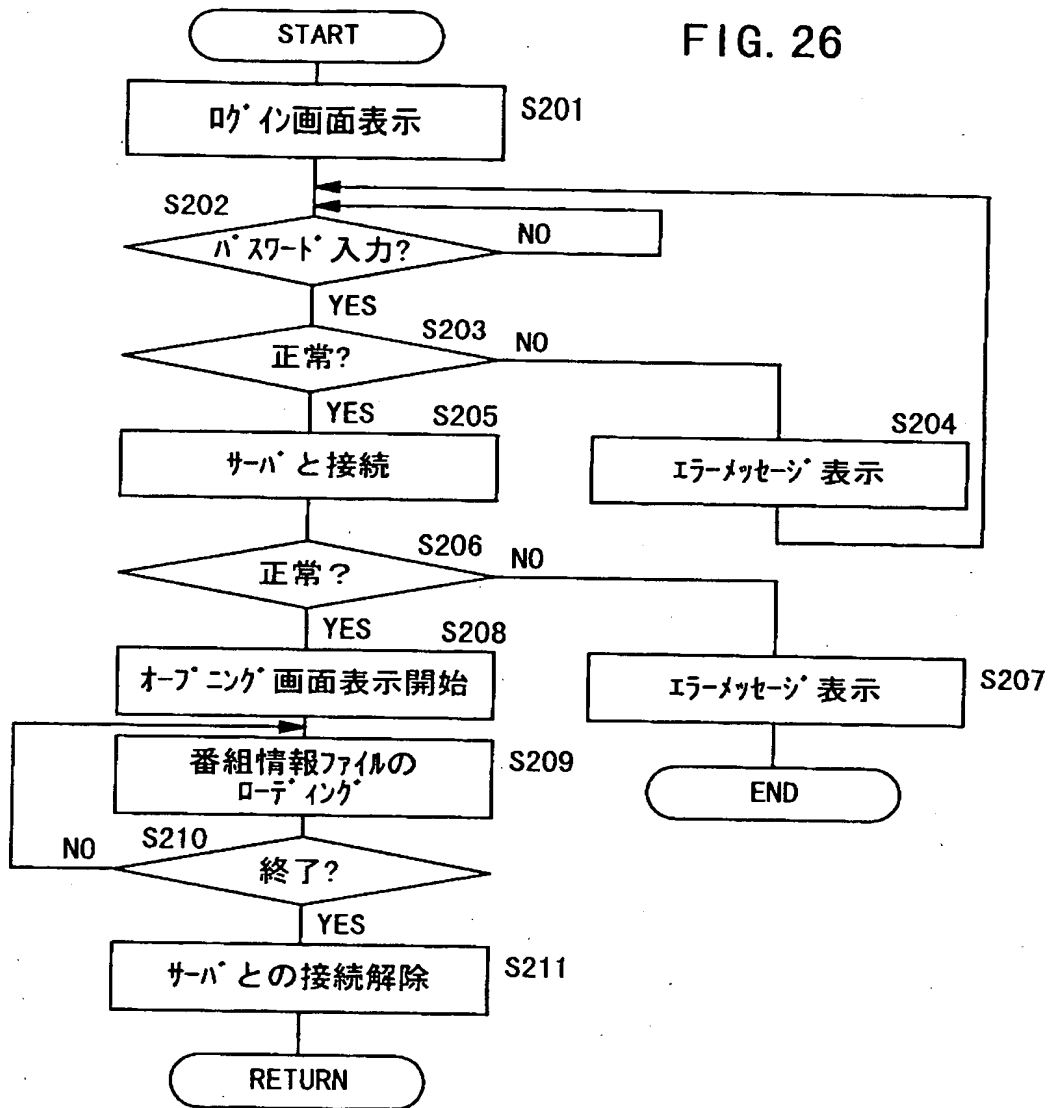


【図 2 5】

FIG. 25

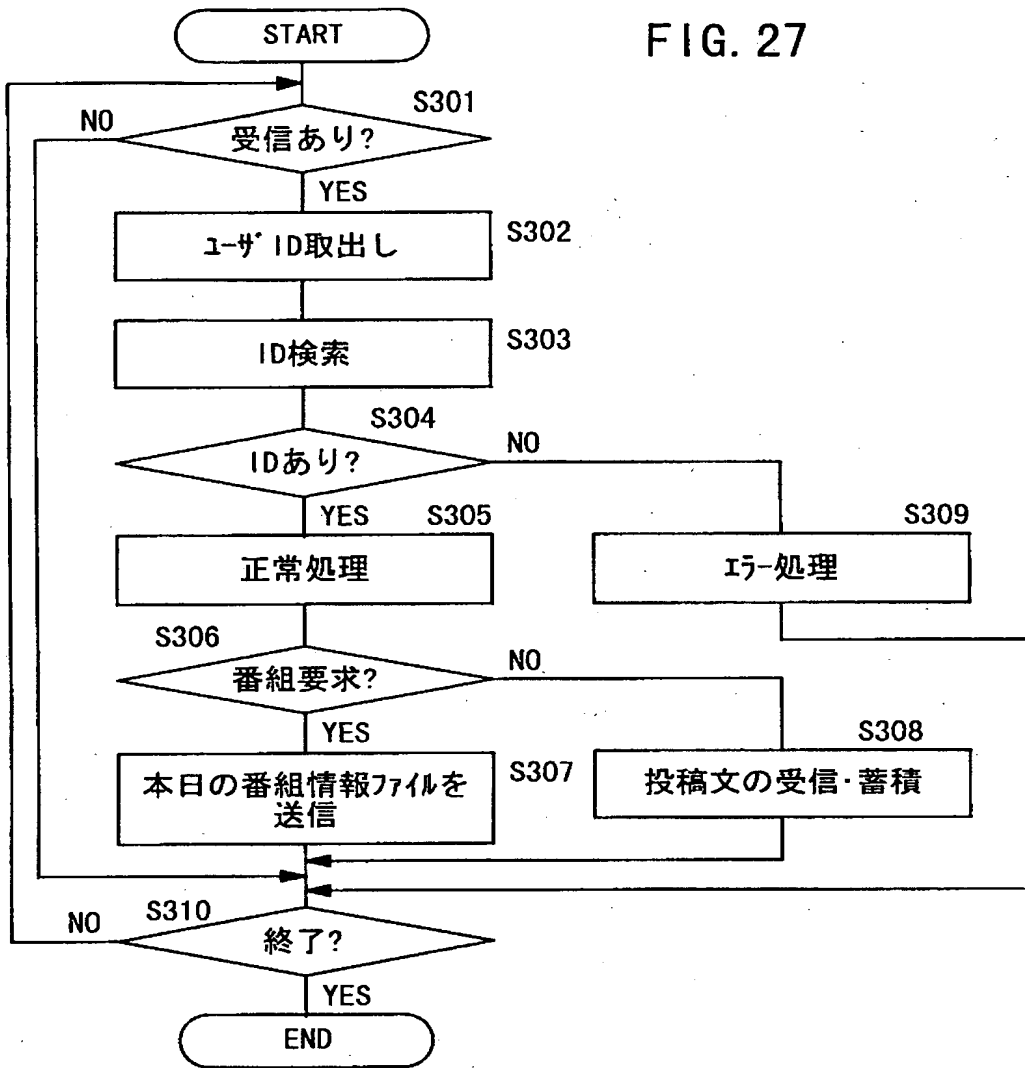


【図 2 6】



【図 2 7】

FIG. 27



【図 2 8】

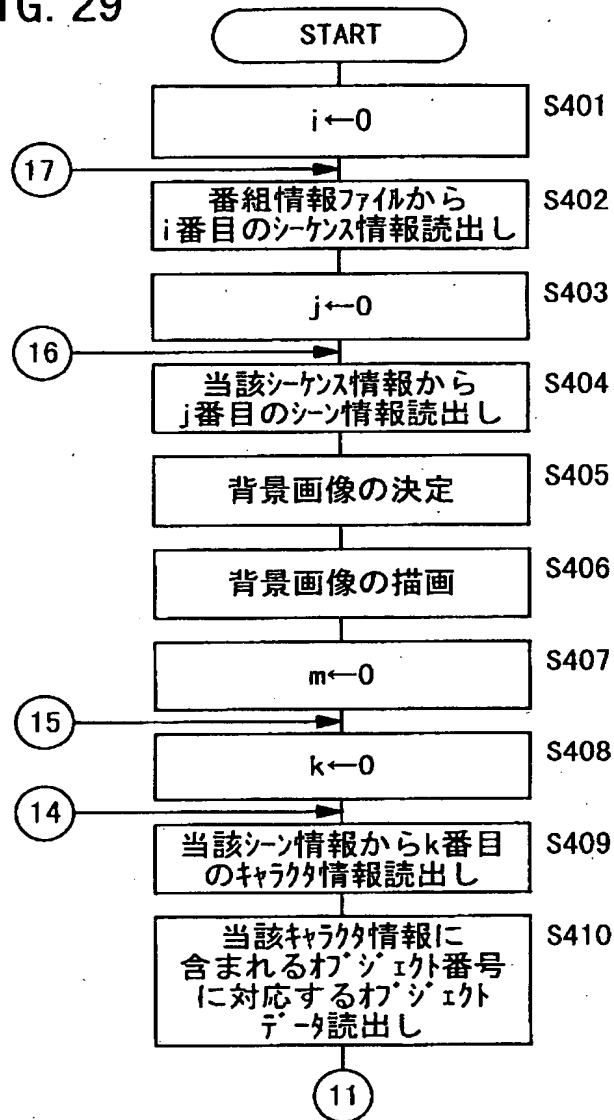
FIG. 28

プ レ ン ト ポ イ ン ト テ ー ブ ル

レコード 0	ユーザ ID	ユーザ 名	プ レ ン ト ポ イ ン ト
レコード 1	ユーザ ID	ユーザ 名	プ レ ン ト ポ イ ン ト
レコード 2	ユーザ ID	ユーザ 名	プ レ ン ト ポ イ ン ト
⋮	⋮		

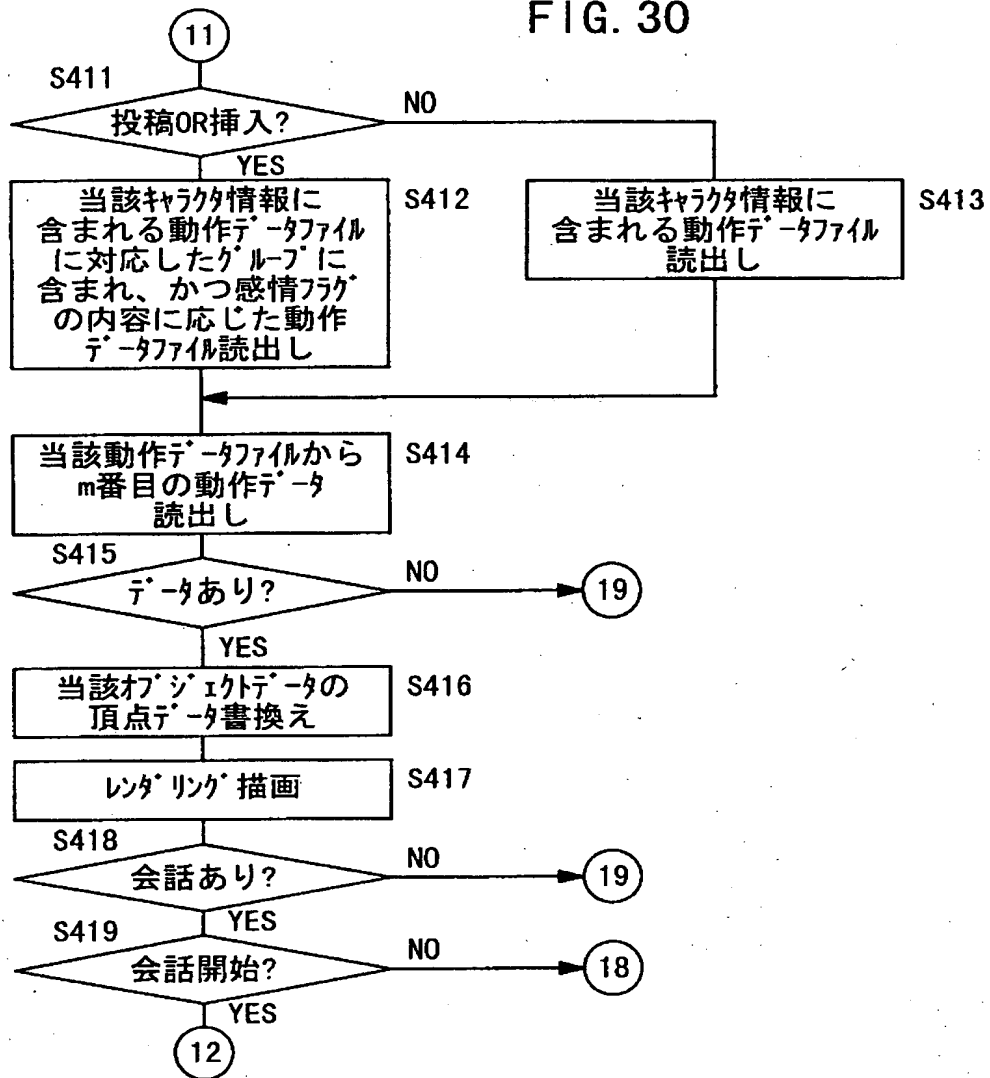
【図 2 9】

FIG. 29



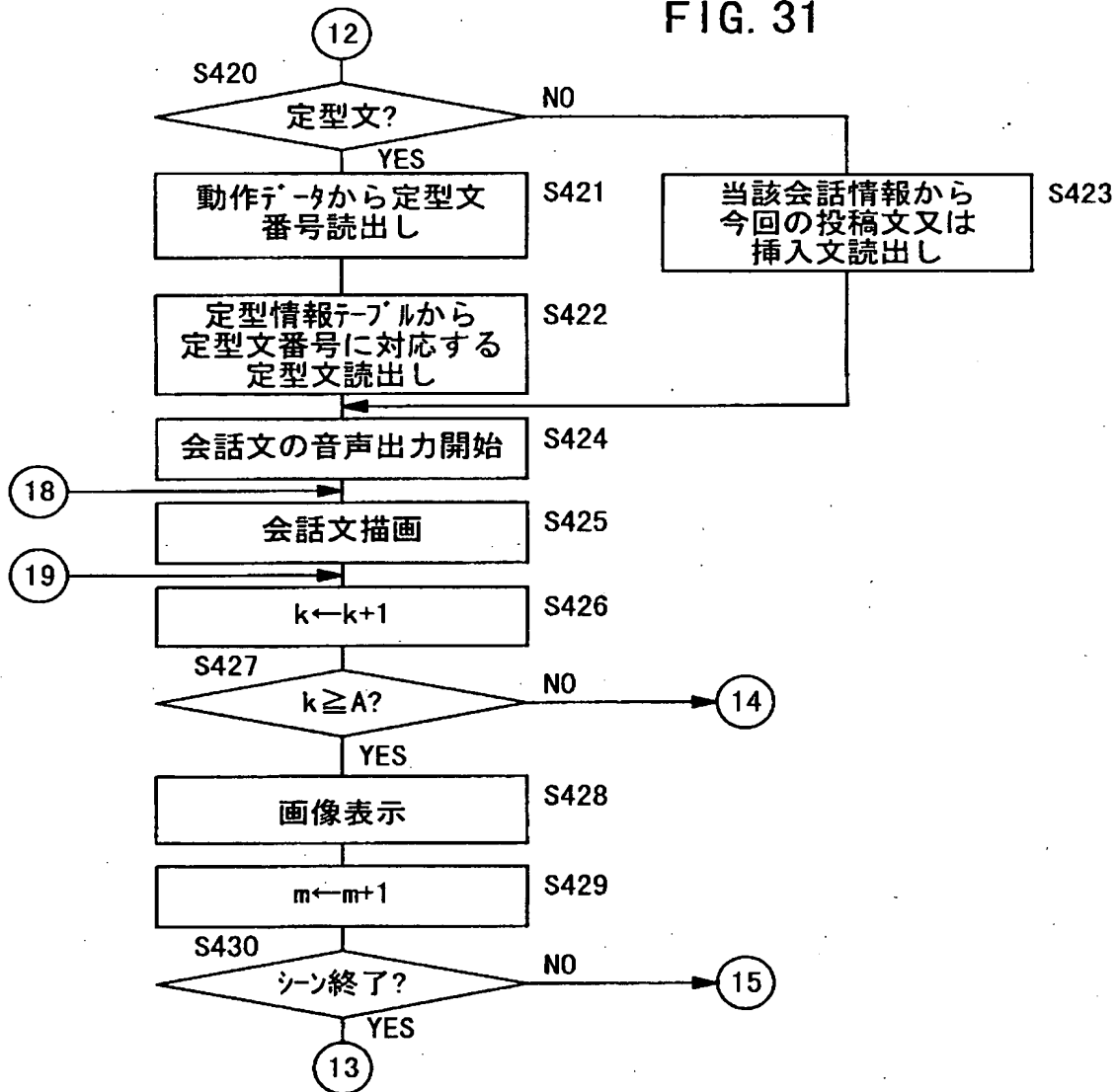
【図 3 0】

FIG. 30



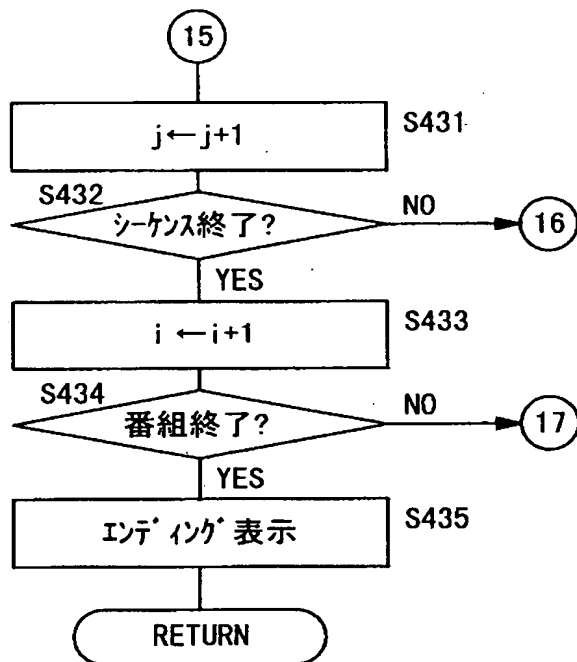
【図 31】

FIG. 31

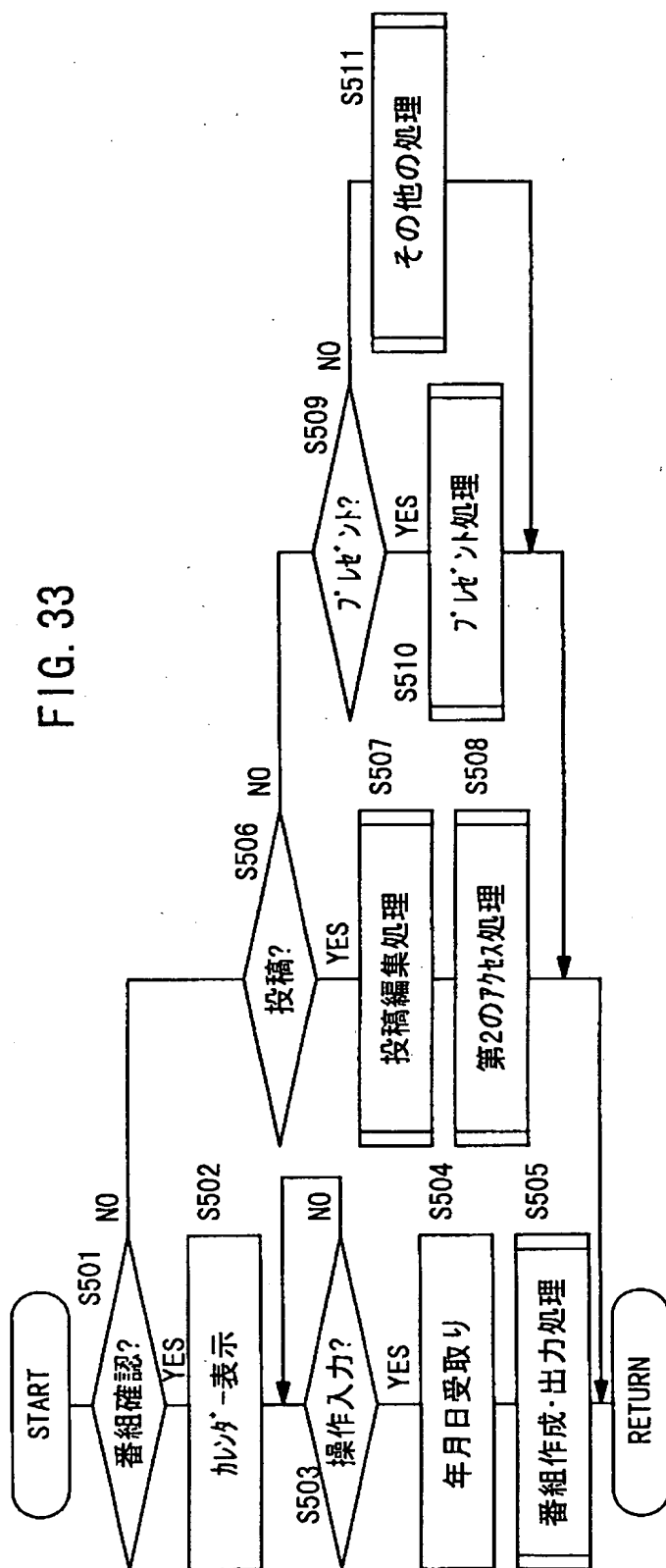


【図 32】

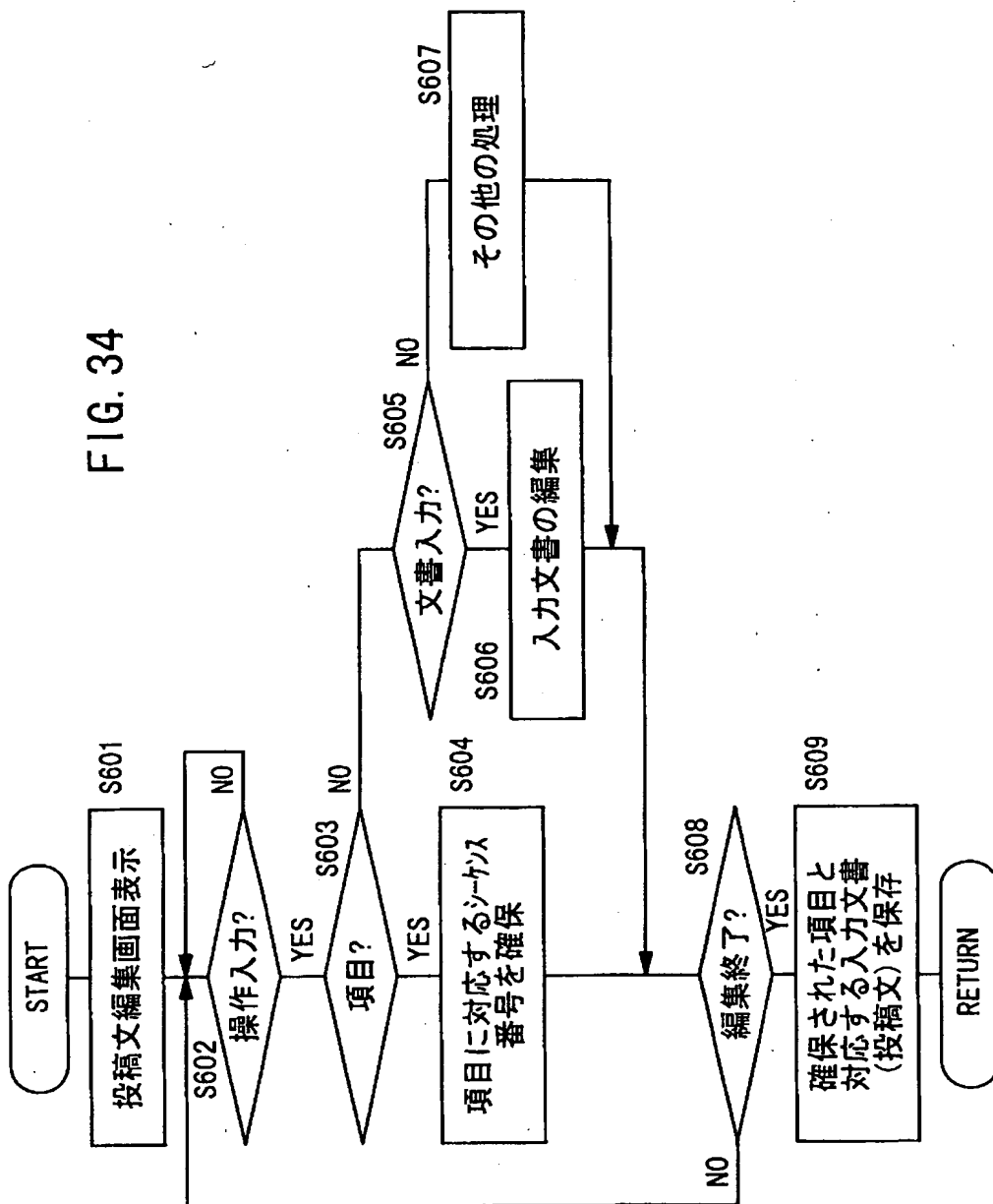
FIG. 32



【図 33】

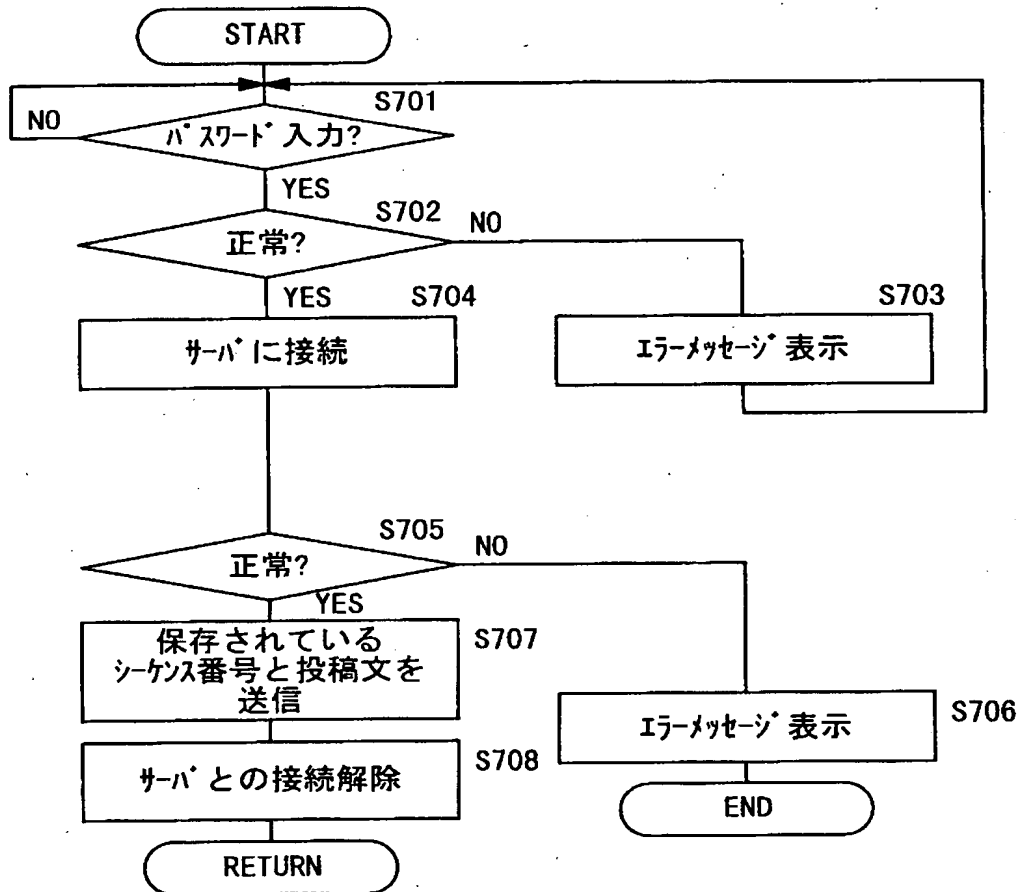


【図 34】



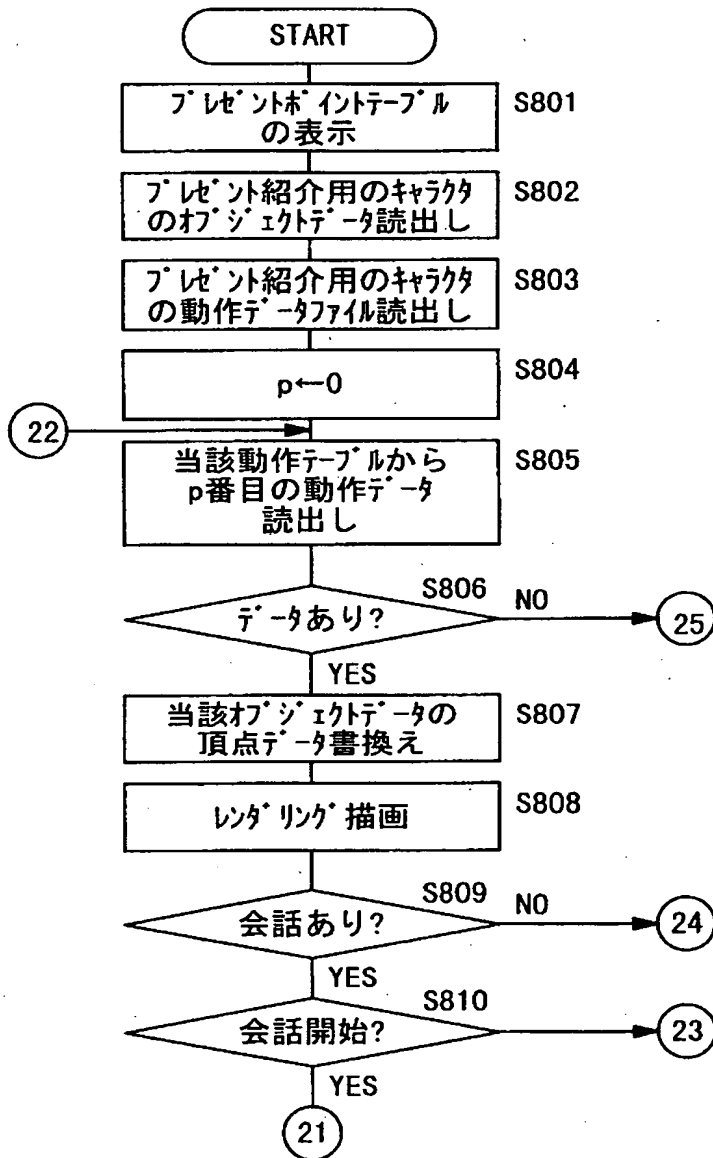
【図 35】

FIG. 35



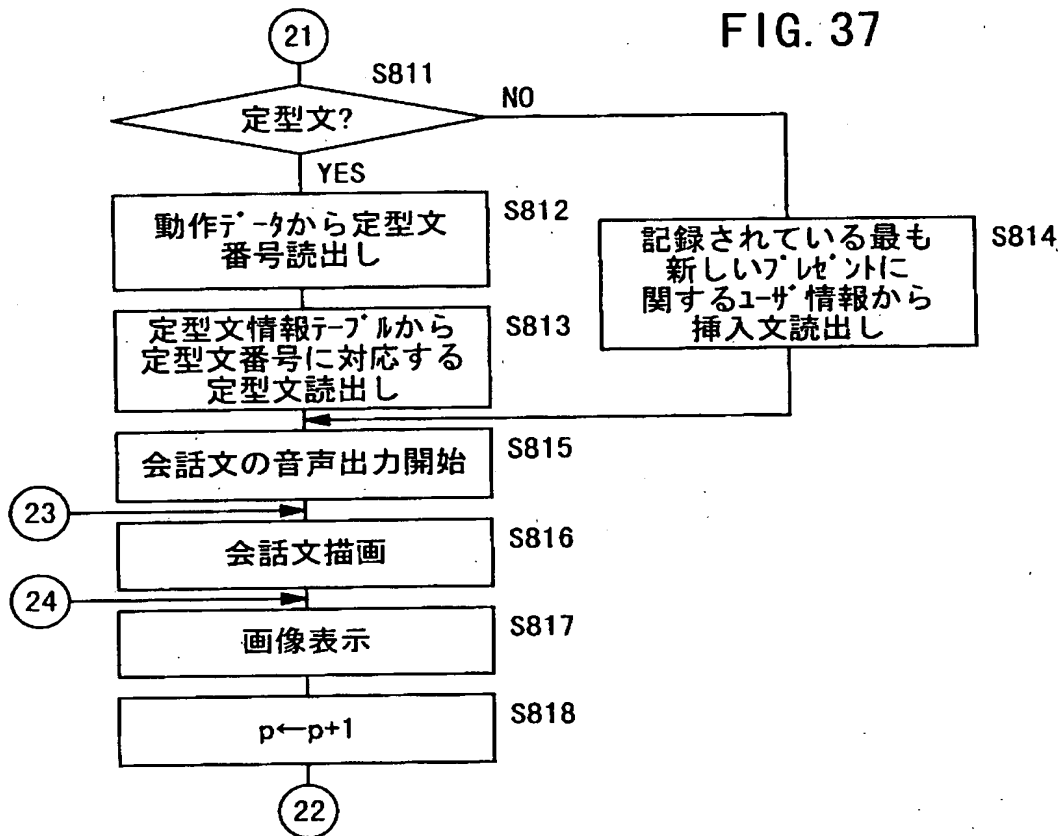
【図 36】

FIG. 36



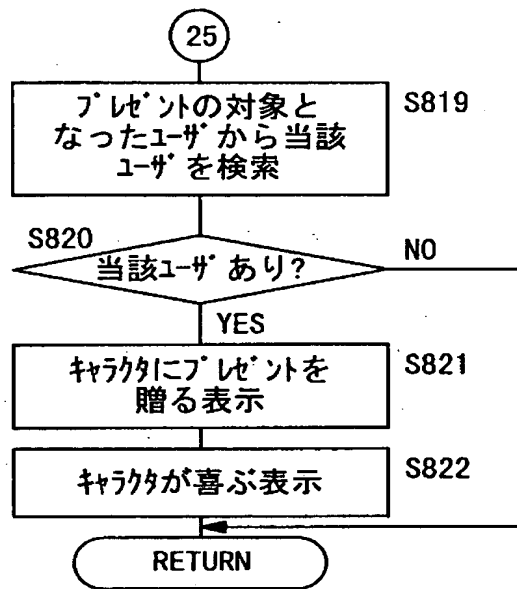
【図 37】

FIG. 37



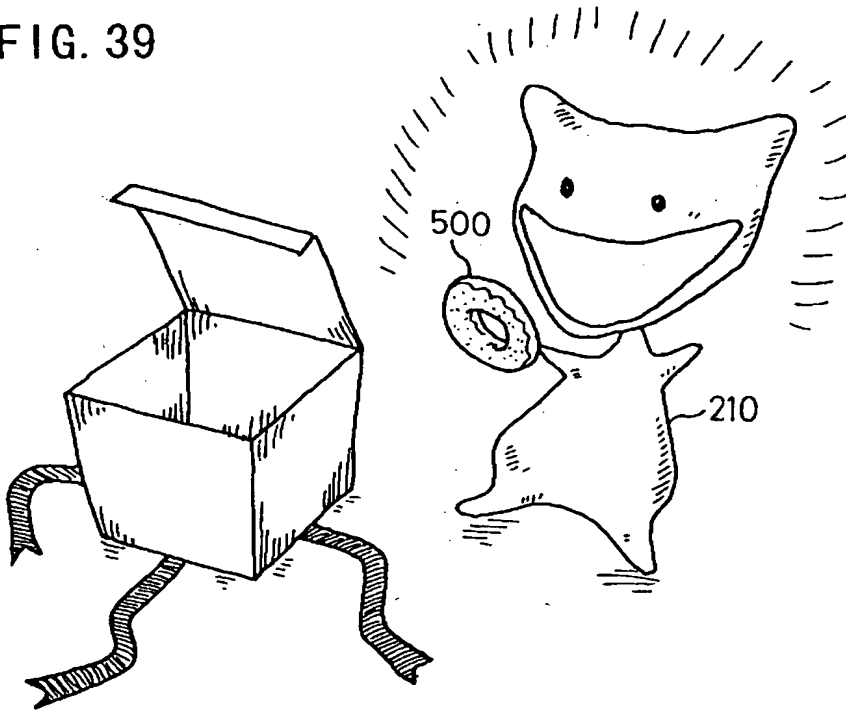
【図 3 8】

FIG. 38



【図 39】

FIG. 39



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ネットワークを使用した新規な番組配信の形態を構築する。

【解決手段】 ネットワーク 1 0 2 を介してサーバ 1 0 4 に対しアクセスを行って、該サーバ 1 0 4 から送信されてくる番組情報ファイル 2 0 0 を受け取ってハードディスク 4 1 8 に記録する第 1 のアクセス処理手段 3 0 2 と、受け取られた番組情報ファイル 2 0 0 の情報と例えば光ディスク 2 0 に記録されている情報とによって番組を作成し、モニタ 1 8 に出力する番組作成・出力手段 3 0 4 と、コントローラ 1 6 を通じて入力された文書を投稿文として編集する投稿文編集手段 3 0 8 と、少なくともネットワーク 1 0 2 を介してサーバ 1 0 4 に対しアクセスを行い、該サーバ 1 0 4 に投稿文を送信する第 2 のアクセス処理手段 3 1 0 と、画像メモリ 4 0 5 に描画された画像データをモニタ 1 8 に出力して該モニタ 1 8 の画面上に前記画像を表示する画像表示手段 3 1 4 とを有する。

【選択図】 図 2 3

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[395015319]

1. 変更年月日

1997年 3月31日

[変更理由]

住所変更

住 所

東京都港区赤坂7-1-1

氏 名

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント